Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro
08/18 · Ausgabe 256 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN
N-ZONE.DE

4 194373 904907 08
Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

22 SEITEN VORSCHAU

DAS SIND DIE SWITCH-KNALLER VON MORGEN!

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE
SUPER MARIO PARTY
POKÉMON: LET'S GO! U.V.M.

VON WEGEN SOMMERLOCH – TEST-FLUT AUF 30 SEITEN!

FORTNITE • MARIO TENNIS ACES • OCTOPATH TRAVELER • INSIDE • WOLFENSTEIN 2 • HOLLOW KNIGHT
SPLATOON 2: OCTO EXPANSION • CAPTAIN TOAD • CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY U. V. M.

devcom

August 19 – 20, 2018 - Cologne/Koelnmesse

The game developers event at gamescom

- Talks, summits and workshops on the hottest topics of the gaming industry
- Relaxed networking thanks to MeetToMatch and separate Business Area
- Large Indie Area gives independent teams the opportunity to showcase their games

Get your ticket now!

https://www.devcom.global/order

a division of gamescom

a brand of game Verband der deutschen Games-Branche

organized by ARUBA EVENTS CMG CONFERENCES

supported by koelnmesse

supported by CMG Computec Media Group

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Die Veröffentlichung eines neuen *Super Smash Bros.* ist immer eine ganz große Sache für Nintendo-Liebhaber, schließlich treffen in der Prügelspielreihe die beliebtesten Nintendo-Charaktere und sogar ein paar Gaststars aufeinander. Diesen Dezember ist es wieder so weit, wenn *Super Smash Bros. Ultimate* für Switch erscheinen wird, und dieses Mal kommen so viele Fans wie nie zuvor auf ihre Kosten. Denn im Switch-Teil sind sämtliche Figuren spielbar, die jemals in der Serie einen Auftritt hatten und zwar ohne eine einzige Ausnahme! Wir haben bereits diverse Matches in der Prügelgaudi gespielt und gehen in unserer großen Vorschau näher darauf ein. Überhaupt findet ihr in der aktuellen N-ZONE viele Preview-Berichte zu den kommenden Highlights für Nintendo Switch. Auch *Pokémon: Let's Go, Pikachu* & *Evoli* konnten wir ausprobieren, ebenso *FIFA 19* und *Starlink: Battle for Atlas*, das auf der Switch Fox McCloud aus den *Star Fox*-Spielen als exklusiven Gast-Charakter samt eigenen Missionen mit an Bord hat! Spannende Infos liefern wir euch außerdem unter anderem zu *Super Mario Party, Fire Emblem: Three Houses* und der Storyerweiterung zu *Xenoblade Chronicles 2* namens *Torna – The Golden Country*.

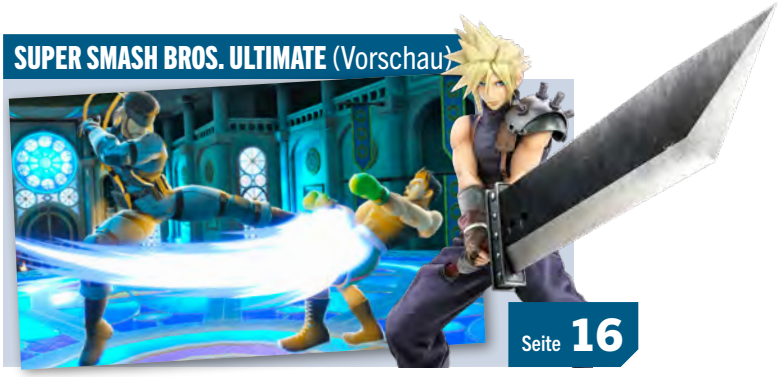
Richtig viele Hits für Nintendos Hybridkonsole haben es diesmal auch in unseren Testteil geschafft, der diesmal aus allen Nähten platzt und Spiele für jeden Geschmack beinhaltet. Liebhaber von virtuellem Sport erfahren, wie sich Mario auf dem Tennisplatz in *Mario Tennis Aces* schlägt, Shooter-Enthusiasten lesen sich am besten fix unsere Tests zu *Fortnite*, *Wolfenstein 2: The New Colossus* und *Splatoon 2: Octo Expansion* durch und Rollenspieler verwöhnen wir mit einem ausführlichen Bericht zu *Octopath Traveler*. Wer auf Erkundungsspiele der Sorte *Metroid* steht, darf dagegen nicht unseren Test zu *Hollow Knight* verpassen, für Hüpfspieler dürfte *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* interessant sein und mit *Inside* haben wir uns auch einen echten Indie-Mega-Hit für euch zu Gemüte geführt.

Aufgrund dieser Fülle an Vorschauen und Tests mussten wir diese Ausgabe ausnahmsweise auf eine Reportage verzichten, Retro-Freunde werden aber mit einem Special zu *Jet Force Gemini* versorgt. Und natürlich kommt auch wieder unsere Community zu Wort.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE (Vorschau)



Seite 16

Hier kommt mit großer Wahrscheinlichkeit das größte *Smash* aller Zeiten!

POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU/EVOLI! (Vorschau)

Seite 20

Wir konnten die neuen *Pokémon*-Spiele selbst ausprobieren.

FORTNITE: BATTLE ROYALE (Test)

Seite 50

Den 100-Spieler-Shooter gibt's nun auch für Switch. Wir machen den Test!

ZAHLEN & FAKTEN

- **Neuer Rekord!**
  Ganze 30 Seiten mit Tests (sogar ohne die Downloadtests in der Nintendo-eShop-Rubrik zu zählen) in einer Juli-Ausgabe der N-ZONE? Das hat es tatsächlich zuvor noch nie gegeben! Den bisherigen Rekord für die meisten Tests in einer Juli-Ausgabe hielt N-ZONE 08/02 mit 26,5 Seiten. In den meisten Juli-Ausgaben gibt es sogar allgemein eher wenig Tests, da in den Sommermonaten für gewöhnlich weniger Spiele erscheinen. Doch nicht so 2018!
- **Test, den jeder machen wollte:**
  Diesen Monat gab es gleich zwei Spiele, die hohe Beliebtheit in der Redaktion genossen. Wenig überraschend: Mehrere Redakteure waren am Test von *Mario Tennis Aces* interessiert. Aber auch *Hollow Knight* stand sehr hoch im Kurs.
- **Erweiterungen wieder angesagt?**
  Gleich drei umfangreiche Erweiterungen für Switch-Spiele (zu *Splatoon 2*, *Xenoblade Chronicles 2* und *Mario + Rabbids Kingdom Battle*) haben es ins Heft geschafft. Offenbar sind Add-ons aktuell wieder im Trend.

DAS TEAM

HEFTINHALT 08/2018

VORSCHAU | SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

LUKAS

Wir konnten das neue *Super Smash Bros.* schon ausprobieren und verraten euch alles zum heiß ersehnten Nintendo-Prügler!

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 12
Nintendo auf der E3 2018:
Super Smash Bros. im Mittelpunkt 14

Switch

Daemon X Machina 31
Dragon Ball Fighter Z 33
FIFA 19 26
Fire Emblem: Three Houses 23
Killer Queen Black 35
Monster Hunter Generations Ultimate .. 34
Ninjala 35
Overcooked 2 32
Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli! 20
Starlink: Battle for Atlas 24
Super Mario Party 28
Super Smash Bros. Ultimate 16
Tales of Vesperia: Definitive Edition 35
Team Sonic Racing 34
Trials Rising 33
Xenoblade Chronicles 2:
Torna – The Golden Country 30

TEST

Meinungsmache 38
Termine 40
Top-Spiele 72
Wertungen & Team 36

Switch

Captain Toad: Treasure Tracker 56
Crash Bandicoot N. Sane Trilogy 60
Fortnite: Battle Royale 50
Hollow Knight (eShop) 62
Inside (eShop) 64
Lego Die Unglaublichen 54
Limbo (eShop) 81
Mario + Rabbids Kingdom Battle:
Donkey Kong Adventure (Nachspiel) ... 70
Mario Tennis Aces 42
Mushroom Wars 2 (eShop) 80
Octopath Traveler 44
Pokémon Quest (eShop) 66
Splatoon 2:
Octo Expansion (Nachspiel) 68
Wolfenstein 2: The New Colossus 58

3DS

Captain Toad: Treasure Tracker 56

Mobile

Pokémon Quest 66

ONLINE

Nintendo eShop 80

RETRO

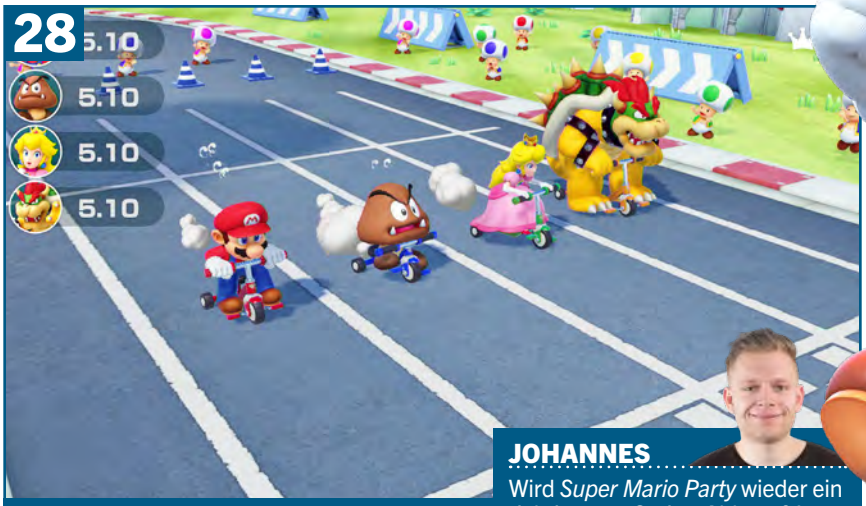
Jet Force Gemini 82
N-ZONE Zeitreise 86

COMMUNITY

Interaktiv 88
Leserbriefe 92

FINALE

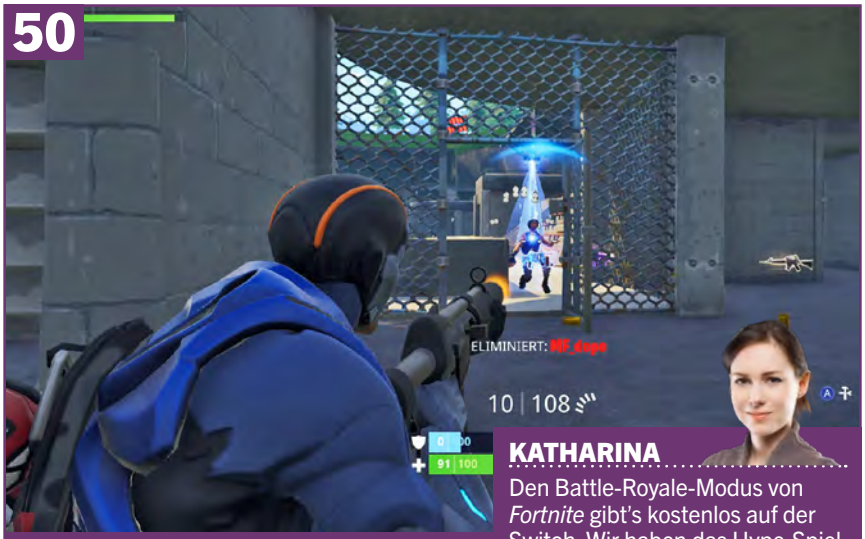
Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96



28

VORSCHAU | SUPER MARIO PARTY

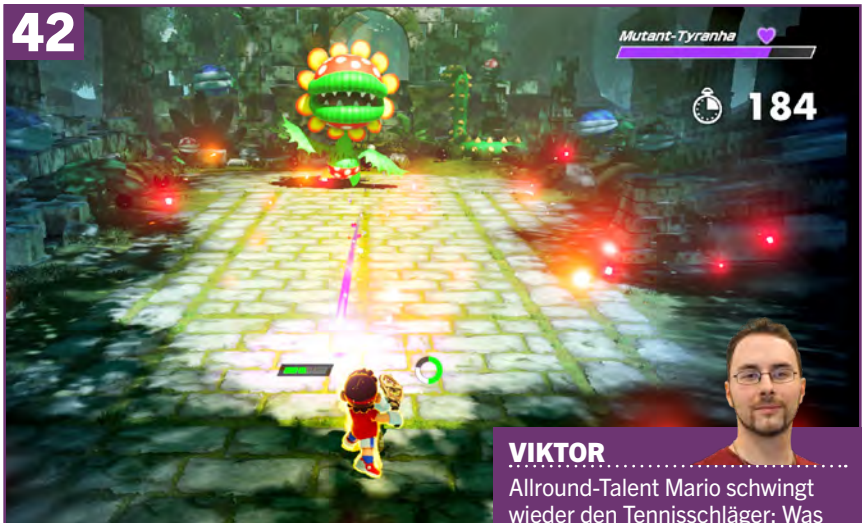
JOHANNES
Wird *Super Mario Party* wieder ein richtig guter Serien-Ableger? In der Vorschau verraten wir unsere Einschätzung und vieles mehr!



50

TEST | FORTNITE

KATHARINA
Den Battle-Royale-Modus von *Fortnite* gibt's kostenlos auf der Switch. Wir haben das Hype-Spiel für euch ausführlich getestet.



42

TEST | MARIO TENNIS ACES

VIKTOR
Allround-Talent Mario schwingt wieder den Tennisschläger: Was taugt der neuste Serien-Teil inklusive Rückkehr des Story-Modus?

Alle Titel der Ausgabe

Captain Toad: Treasure Tracker, Test 56
Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, Start/Test 08/60
Daemon X Machina, Vorschau 31
Dragon Ball Fighter Z, Vorschau 33
FIFA 19, Vorschau 26
Fire Emblem: Three Houses, Vorschau 23
Fortnite: Battle Royale, Start/Test 06/50
Hollow Knight, Test 62
Inside, Test 64
Jet Force Gemini, Retro 82
Killer Queen Black, Vorschau 35
Lego Die Unglaublichen, Test 54
Limbo, Online 81
Mario Kart 8 Deluxe, Start 09
Mario + Rabbids Kingdom Battle, Test 70
Mario Tennis Aces, Test 42
Monster Hunter Generations Ultimate, Vorschau 34
Mushroom Wars 2, Online 80
Ninjala, Vorschau 35
Octopath Traveler, Test 44
Overcooked 2, Vorschau 32
Pokémon Quest, Test 66
Pokémon: Let's Go, Pikachu!, Start/Vorschau 08/20
Pokémon: Let's Go, Evoli!, Start/Vorschau 08/20
Splatoon 2, Test 68
Starlink: Battle for Atlas, Vorschau 24
Super Mario Odyssey, Start 08
Super Mario Party, Vorschau 28
Super Smash Bros. Ultimate, Vorschau 16
Sushi Striker, Start 06
Tales of Vesperia: Definitive Edition, Vorschau 35
Team Sonic Racing, Vorschau 34
Trials Rising, Vorschau 33
Wolfenstein 2: The New Colossus, Test 58
Xenoblade Chronicles 2:
Torna – The Golden Country, Vorschau 30

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

SUSHI STRIKER FÜR 3DS IM MICRO-TEST

3DS Auch für den 3DS ist *Sushi Striker* ein großartiger Puzzle-Spaß.

Wie im Test in der letzten Ausgabe geschrieben, erreichte uns die 3DS-Version von *Sushi Striker* leider nicht rechtzeitig für einen Test. Inzwischen hatten wir jedoch die Möglichkeit, das Puzzle-Spiel rund um Sushi auch auf dem 3D-Handheld auszuprobieren und liefern euch nun hier unser Fazit: Da *Sushi Striker* bei der ursprünglichen Ankündigung nur für 3DS geplant war, bestand bei uns die Hoffnung, dass die Steuerungs-Mankos der Switch-Version hier nicht zutreffen. Und auch wenn sich der Puzzler mit dem Stylus ein wenig schneller steuert, bleiben trotzdem die gleichen Probleme: Spielt man am Touchscreen, verdeckt man mit der eigenen Hand viel von der Spielfläche, während die Steuerung mit dem Schiebepad ungenau ist. Von der Grafik abgesehen unterscheiden sich die Versionen daher nicht, ihr könnt also entsprechend eurer bevorzugten Konsole wählen.

VERKAUFSZAHLEN ZU NINTENDO-SPIELEN

Switch/Wii U Im Mai waren Nintendo-Titel in den deutschen Verkaufscharts stark vertreten.

Jeden Monat veröffentlicht der deutsche Bundesverband „game“ zusammen mit dem Marktforschungsunternehmen GfK Entertainment frische Zahlen zu den zwanzig bestverkauften Videospielen des Monats in Deutschland. Berücksichtigt werden bei dieser Auflistung alle Spiele mit einem Verkaufspreis von mindestens 20 Euro. Im Mai haben es ganze zehn für Nintendo-Konsolen verfügbare Titel in die Charts geschafft. Einerseits die Nintendo-exklusiven Spiele *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*, *Mario Kart 8 (Deluxe)*, *Super Mario Odyssey*, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, *Hyrule Warriors*, *Splatoon 2*, *Nintendo Labo: Multi-Set* sowie *Kirby Star Allies* und andererseits die Multiplattform-Titel *FIFA 18* und *Minecraft*.

SWITCH-SPIELE: IN ZUKUNFT FRÜHER

Switch Laut Reggie Fils-Aime soll es bald keine Verzögerung der Switch-Version bei Multiplattform-Titeln mehr geben.

Mit der Switch erscheinen nach einigen erfolglosen Wii-U-Jahren auch wieder große und/oder beliebte Multiplattform-Titel für eine Nintendo-Konsole, beispielsweise *Doom*, *Wolfenstein 2*, *Rocket League*, *FIFA* oder *Fortnite*. Bisher ist es aber so, dass die Version für die Switch in der Regel eine ganze Weile später erscheint als für die konkurrierenden Plattformen. Laut Nintendo-of-America-Chef Reggie Fils-Aime soll diese Lücke aber bald geschlossen werden, da die Switch nun schon eine Weile auf dem Markt ist. Spiele, deren Entwicklung erst nach Release der Konsole oder kurz davor begannen, sollen laut Reggie schon von Anfang an auch für die Switch entwickelt werden und in Zukunft dann ohne Verzögerung für die Konsole erscheinen.

FORTNITE MIT RIESIGEM ERFOLG AUF SWITCH

Switch Nicht einmal 24 Stunden nach Release konnte das Battle-Royale-Spiel einen Meilenstein auf der Switch einfahren.

Als Nintendo am Abend des 12. Juni im Rahmen der diesjährigen E3 eine neue Direct-Episode im Livestream ausstrahlte, bewahrheiteten sich die Gerüchte um eine Switch-Version von *Fortnite*. Das derzeit extrem beliebte Battle-Royale-Spiel erschien noch am gleichen Abend kostenlos im eShop von Nintendos erfolgreicher Hybrid-Konsole. Auf der Switch generiert das Spiel allein durch In-Game-Käufe Umsatz. Bereits einen knappen Tag später gab Nintendo über seine offiziellen Social-Media-Kanäle bekannt, dass *Fortnite* nach weniger als 24 Stunden bereits zwei Millionen Mal auf Switch-Konsolen heruntergeladen wurde. Unseren Test zu *Fortnite* findet ihr übrigens in diesem Heft ab Seite 50.

AKTIEN-SINKFLUG NACH E3-DIRECT

Biz Die Börsianer reagierten nicht allzu glücklich auf Nintendos diesjährigen Messe-Auftritt.

Die japanische Börse in Tokio reagierte recht negativ auf Nintendos E3-Auftritt und die neue Direct-Episode im Rahmen der Messe. So sank der Aktienwert nach der Direct um rund sechs Prozent. Der Videospiele-Analyst Daniel Ahmad begründete den recht ordentlichen Punktefall mit dem harten Wettbewerb am Videospiele-Markt, der Enttäuschung über ausbleibende Neuankündigungen sowie weiteren Faktoren. So seien die Börsianer darüber enttäuscht, dass der kostenpflichtige Online-Service nicht zeitgleich mit einem großen Spiel starte, dass *Nintendo Labo* keine signifikant vermehrten Switch-Verkäufe generiere und sie seien davon überzeugt, dass Nintendo im aktuellen Fiskaljahr sein Ziel von 20 Millionen Switch-Verkäufen nicht erreichen wird.

KEINE VIRTUAL CONSOLE FÜR DIE SWITCH

Switch Nintendos Videospiele-Vermächtnis soll in Zukunft vom Online-Service Nintendo Switch Online weitergetragen werden.

Die Virtual Console mit ihrem reichhaltigen Angebot klassischer Nintendo-Spiele ist bis heute ein unter Fans sehr beliebtes Feature von Wii, Wii U und 3DS. Switch-Besitzer müssen auf das Klassiker-Angebot allerdings bis heute verzichten und so wie es aussieht, wird es die Virtual Console im bisher bekannten Stil auf der Hybrid-Konsole auch in Zukunft nicht geben. Im Interview mit IGN verriet Reggie Fils-Aime auf der diesjährigen E3, dass Nintendo Switch Online die Nachfolge der Virtual Console antritt. Im Rahmen des kostenpflichtigen Abos erhalten Spieler unter anderem Zugriff auf klassische Nintendo-Spiele, die um moderne Features mit Online-Anbindung erweitert werden.

SWITCH-ZIELE ZU AMBITIONIERT?

Switch Analyst Michael Pachter betrachtet Nintendos Verkaufsziele für die Switch im aktuellen Fiskaljahr mit starken Bedenken.

Michael Pachter, seines Zeichens Analyst bei Wedbush Securities und mittlerweile weithin bekannter Branchen-Insider mit spezieller Vorliebe für Verkaufszahlen-Analysen, verriet in einem Interview mit Geoff Keighley seine Bedenken bezüglich Nintendos selbst gesteckter Ziele mit der Switch. Das japanische Unternehmen will im Fiskaljahr von April 2018 bis März 2019 20 Millionen Einheiten der Hybrid-Konsole verkaufen. Laut Pachter erreichen die Japaner dieses Ziel aber nicht ohne eine signifikante Preissenkung um 50 oder gar 100 Dollar. Er begründet seine Bedenken mit aktuellen Zahlen der NPD Group und den Verkaufszahlen seit April 2018, die stark zurückgegangen seien.

N-ZONE-STECKBRIEF #34

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Gruntilda

ERSTER AUFTRITT:
Banjo-Kazooie (1998)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Banjo-Kazooie (1998)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Als Hexe verfügt Gruntilda über verschiedenste mächtige Zaubersprüche und Flüche, mit denen sie Banjo und Kazooie das Leben zur Hölle macht.

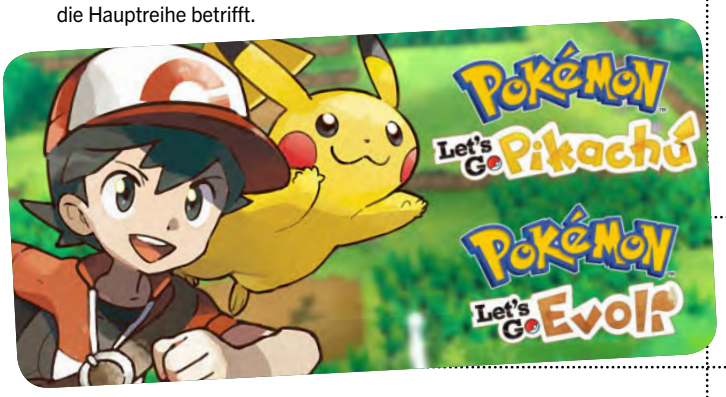
KURZBIOGRAFIE:
Gruntilda ist eine böse, übergewichtige Hexe und der Antagonist in *Banjo-Kazooie*. Sie lebt im Spiral Mountain in einem Haus in Form eines Hexenkopfs. Weil ihr sprechender Spiegel ihr offenbart, dass Banjos Schwester Tooty (und nicht Gruntilda selbst) die Schönste im ganzen Land sei, entführt sie Tooty. Mithilfe einer selbstgebauten Maschine will Gruntilda Tootys Schönheit auf sich selbst übertragen. Banjo macht sich mithilfe seiner gefiederten Freundin Kazooie jedoch auf die Mission, Gruntilda aufzuhalten. Nachdem das dynamische Duo die hässliche Hexe im finalen Kampf besiegt, stürzt Gruntilda in die Tiefe und wird von einem gigantischen Felsen begraben. Zwei Jahre später wird sie von ihrem Diener Klungo befreit und nimmt finstere Rache.

TRIVIA:
Gruntildas vollständiger Name lautet Gruntilda Winkybunion, bekannt ist sie auch unter ihrem Spitznamen Grunty. Im Nintendo-64-Spiel *Banjo-Kazooie* spricht sie ausschließlich in Reimen. Ein schönes Beispiel für ihre Sprüche: „Fettige Haare stören mich nicht; Warzen schmücken mein Gesicht!“.

KEIN POKÉMON MEHR FÜR 3DS

3DS Laut Game-Freak-Director Masuda befinden sich nur noch Taschenmonster-Spiele für die Switch in Entwicklung.

In einem Interview mit Game Informer verriet Junichi Masuda, seines Zeichens verantwortlicher Director bei Game Freak für *Pokémon: Let's Go, Pikachu!* und *Pokémon: Let's Go, Evoli!*, einiges Interessantes zu den neuen Taschenmonster-Spielen, aber auch zu anderen derzeitigen Pokémon-Projekten und dem nunmehr rund siebeneinhalb Jahre alten 3DS. Laut Masuda arbeitet Game Freak derzeit ausschließlich an Spielen für die Switch, neben den *Let's Go*-Titeln nämlich an neuen Ablegern der Hauptreihe, die aktuell für die Veröffentlichung 2019 geplant sind. *Pokémon Ultrasonne* und *Ultramond* scheinen also die letzten *Pokémon*-Spiele für den 3DS gewesen zu sein, zumindest was die Hauptreihe betrifft.



CRASH BANDICOOT MIT GROSSEM ERFOLG

Switch Der verrückte Beuteldachs verkaufte sich zum Start besonders in UK extrem gut.

Seit Ende Juni treibt das ehemals exklusive Sony-Maskottchen Crash Bandicoot sein Unwesen nun schon auf der Switch, nachdem das Spiel für die Konkurrenz-Plattform Playstation 4 bereits vor rund einem Jahr erschien. Zwar ging *Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy* im Vereinigten Königreich zum Release beispielsweise für die Xbox One öfters über die Ladentheke als für Nintendos Hybrid-Konsole, dennoch legte es den in UK bis dato erfolgreichsten Switch-Verkaufsstart 2018 hin. Damit sicherte es sich in der Woche der Veröffentlichung außerdem den ersten Platz der UK-Verkaufscharts, gefolgt von Ubisofts *The Crew 2*, *FIFA 18*, *Mario Tennis Aces* und *God of War*. Auf Platz 6 folgt *Mario Kart 8 Deluxe*, das fast jede Woche in den Verkaufcharts vertreten ist.

PORNO-BILDER IN SUPER MARIO ODYSSEY

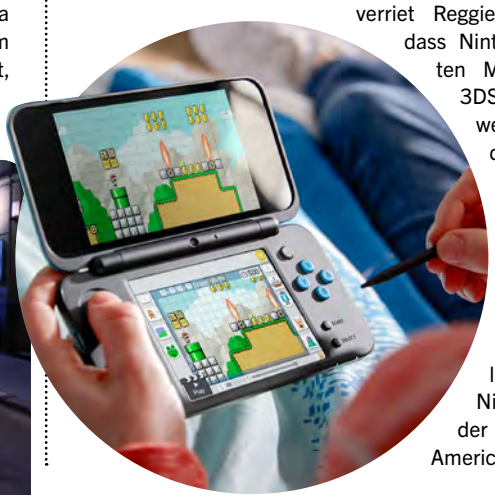
Switch Hackern ist es gelungen, pornografische Bilder im Online-Modus Ballonjagd von *Super Mario Odyssey* einzuschleusen.

Vor Kurzem ist es einigen Hackern gelungen, eine Hardware-Lücke der Switch zu nutzen, um Homebrew-Software auf der Konsole auszuführen; solche Vorgehensweisen gefallen Nintendo überhaupt nicht. Noch weniger sind die Japaner darüber erfreut, was besagte Hacker mit ihrem erfolgreichen Hack anstellten. Sie konnten durch das Knacken der Software die Switch-Profilbilder durch eigene beliebige Bilder austauschen und haben das auch getan. Da die Hacker dabei pornografische Bilder verwendeten, sind diese im Endeffekt für alle Spieler sichtbar in *Super Mario Odyssey* gelandet, wo die Bilder auf den Ballons im Ballonjagd-Modus zu sehen sind. Nintendo geht in der Regel harsch gegen solche Hacker vor.

WEITERHIN SPIELE FÜR 3DS

3DS Trotz des anhaltenden Erfolgs der Switch wird Nintendo auch weiterhin neue Spiele für den 3DS ankündigen und veröffentlichen.

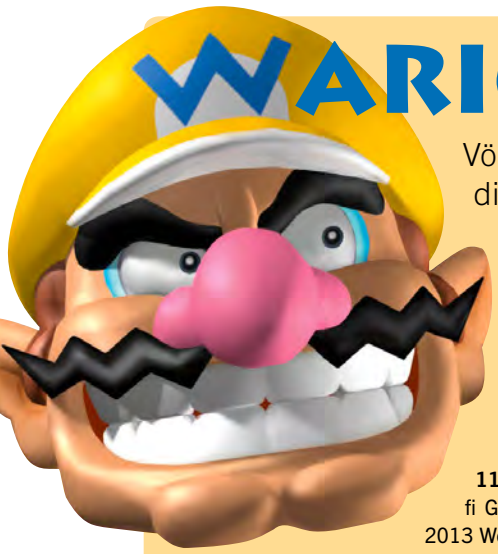
Auch wenn keine neuen Pokémon-(Haupt)spiele mehr für den Nintendo 3DS erscheinen und die regelmäßigen Veröffentlichungen neuer (Download-)Titel in letzter Zeit stark zurückgegangen sind, hat Nintendo die beliebte Handheld-Konsole noch immer nicht abgeschrieben. Ganz im Gegenteil: Im einem Interview mit IGN verriet Reggie Fils-Aime kürzlich, dass Nintendo in den nächsten Monaten sogar neue 3DS-Spiele ankündigen werde, auch wenn für den rund sieben Jahre alten Handheld auf der diesjährigen E3 keinerlei Spiele präsentiert wurden oder spielbar waren. Der Nintendo 3DS bleibe weiterhin ein lebhaftes Element des Nintendo-Geschäfts, so der COO von Nintendo of America im Interview.



DAS IST DER BESTE FAHRER IN MARIO KART!

Kurios Ein Datenforscher hat den besten Fahrer im beliebten Mario-Fun-Racer ermittelt – und zwar wissenschaftlich korrekt!

Mario Kart und die Wissenschaft: Zwei Dinge, die viele Fans begeistern. Oder so ähnlich. Beide Themengebiete fanden nun zueinander, indem der Daten-Wissenschaftler Henry Hinnefeld vom Datenrecherche-Unternehmen Civis Analytics erforscht hat, welcher Fahrer in *Mario Kart 8 (Deluxe)* der Beste ist. Eins vorweg: Einen einzigen besten Fahrer im klassischen Sinne gibt es nicht, dafür aber einen Fahrer, mit dem die meisten optimalen Kombinationen mit verschiedenen Kart-Teilen möglich sind. Denn diese spielen neben dem Fahrer selbst eine große Rolle in den neusten *Mario Kart*-Ablegern. Und wer hat nun gewonnen? Wario! 149.760 Kombinationen aus Fahrer und Kart-Teilen sind in *Mario Kart 8 (Deluxe)* möglich, davon sind 294 einzigartig, wovon wiederum 15 optimal sind. Acht davon sind Kombinationen mit Wario, gefolgt von Donkey Kong mit drei. Das beste Fahrzeug ist das Pünktchen-Kart, die besten Reifen die Klein-Reifen. Die genauen Daten im Detail könnt ihr online unter der Adresse goo.gl/Mqo7yu einsehen, wenn ihr des Englischen mächtig seid.



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1131: Im Michael Bay-Film *TMNT – Out of the Shadows* trägt der erfinderische Donatello der Turtles einen SNES-Controller an seinem Arm angebunden.

1132: Die Tennis-Legenden Steffi Graf und Andre Agassi wurden 2013 Werbepartner von Nintendo und waren in TV-Spots zu *Wii Party U* zu sehen.

1133: Club-Nintendo-Mitglieder in Deutschland konnten sich über Jahre hinweg verschiedene Spielesoundtracks auf CD als Abo-Prämie sichern. Ausschließlich auf Anfrage, aber nie regulär als Prämie erhältlich waren die Soundtracks zu *Banjo-Kazooie* und *Yoshi's Story*.

1134: Shigeru Miyamoto wurde 2006 vom damaligen französischen Kulturminister Renaud Donnedieu de Vabres aufgrund seines enormen Einflusses in der Entwicklung der Videospiele zum Ritter geschlagen. Michel Ancel, dem Erfinder von Rayman, wurde ebenfalls dieselbe Ehre zuteil, sowie dem *Alone in the Dark*-Schöpfer Frederick Raynal.

1135: Eveline „Evi" Kiss, einer Angestellten beim früheren Club-Nintendo-Magazin, wurde eine besondere Ehre zuteil. Im Mario-Comic-Mehrteiler „Verloren in der Zeit" hatte sie in der Oktoberausgabe 1993 einen Auftritt als Burger-Verkäuferin im „DinoBurgers". Im Comic des Game-Boy-Camera-Sonderheftes aus dem Jahr 1998, „Das Vermächtnis des Dr. Lichtblitz" erschien sie als Kuchen essende Ernährungsberaterin.

1136: Shigeru Miyamoto ist bekannt dafür, gar kein sonderlich begabter Spieler zu sein. Besonders schwach ist er im Rollenspiel-Bereich. Das erste RPG, welches Miyamoto (viele Jahre nach dem Release) durchspielte, war *Mother 2* (*Earthbound*). Den Großteil der anderen Rollenspiele spielt er im Debug-Modus durch, um sich gegebenenfalls Hilfe zu nehmen, falls er nicht weiterkommt.

1137: Der Schauspieler Joe Keery, bekannt als Steve Harrington aus der Hit-Serie *Stranger Things*, spielte noch vor seiner ikonischen Rolle im Jahr 2014 in einen Werbespot für die Amiibo-Funktion in *Super Smash Bros. für Wii U* mit.

1138: Das „Original Nintendo Qualitäts-Siegel" wurde 1988 eingeführt, um die Kunden vor Ware zu schützen, die Nintendo selbst als minderwertig einstuft. Dieses gold-gezackte Siegel findet man unter anderem auf den Packungen von Spielen, früheren Club-Nintendo-Ausgaben und Merchandise-Artikeln.

1139: Die ersten Club-Nintendo-Magazine in Deutschland liefen 1989 noch unter dem Namen „Play Nintendo" und bestanden aus jeweils nur acht Seiten. Danach wurden die englischen Ausgaben einfach ins Deutsche übersetzt, bis eine eigenständige deutsche Redaktion auf die Beine gestellt war.

1140: Am 15. Juni 1997 um 01:30 Uhr morgens strahlte Super RTL „Die Nacht der Videospiele – Club Nintendo On Air-Show" aus. Die halbstündige Sendung widmete sich den ersten Eindrücken des frisch gelauchten Nintendo 64 in bewegter Form. Darunter waren *Super Mario 64*, *Wave Race 64*, *Lylat Wars* und *Blast Corps*. Die Sendung wurde zwei Wochen später am 29. Juni 1997 um dieselbe Uhrzeit noch einmal wiederholt.

CMG
Computec Media Group

BÄM!

vote

DER CMG GAMES AWARD 2018

BÄM! DER CMG GAMES AWARD 2018 WIRD PRÄSENTIERT

DESIGN YOUR OWN HEAD PHONE

beyerdynamic

www.beyerdynamic.de/manufaktur

präsentiert von SAE INSTITUTE beyerdynamic

JETZT ABSTIMMEN UND TOLLE PREISE GEWINNEN

auf

www.bamaward.de

SNAPTAG
Mit dem Smartphone abfotografieren und deine Favoriten wählen!

Bis 25. Juli mitmachen!

VON BEYERDYNAMIC UND SAE INSTITUTE

Berufe, mit denen man dich auch morgen noch ernst nimmt

Studiengänge, Aus- und Weiterbildungen in der Medienbranche

SAE INSTITUTE CREATIVE MEDIA EDUCATION

sae.edu/berufevonmorgen

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 SUPER SMASH BROS. ULTIMATE (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 07. Dezember 2018

Dass in jedem neuen *Smash*-Teil auch wiederkehrende Kämpfer aus den Vorgängern mit dabei sind, kennt man als Nintendo-Fan ja schon. Doch nie hätten wir gedacht, dass in *Super Smash Bros. Ultimate* wirklich ausnahmslos alle Streiter sämtlicher Teile mit an Bord sein werden. Echt stark!

2 SUPER MARIO (SWITCH/3DS/MOBILE)

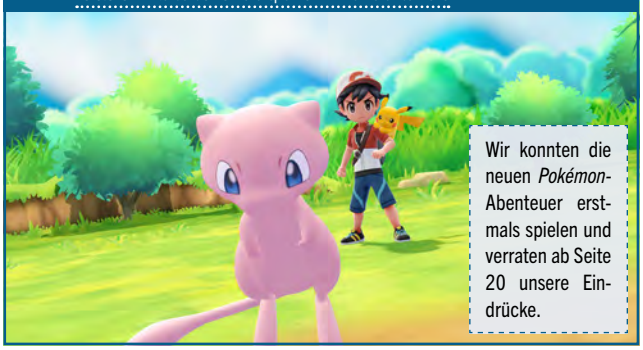
Hersteller: Nintendo **Genre:** Verschiedene **Termin:** 2018 und später

Switch	Super Mario Party	05. Oktober 2018	Partyspiel
Mobile	Mario Kart Tour	2018/2019	Rennspiel
3DS	Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bowser Jr.s Reise	2019	Rollenspiel

Aktuell steht Mario in *Mario Tennis Aces* auf dem Platz (Seite 42), im Oktober zieht er bereits weiter zur *Super Mario Party* (Seite 28).

3 POKÉMON: LET'S GO, PIKA./EVOLI (SWITCH)

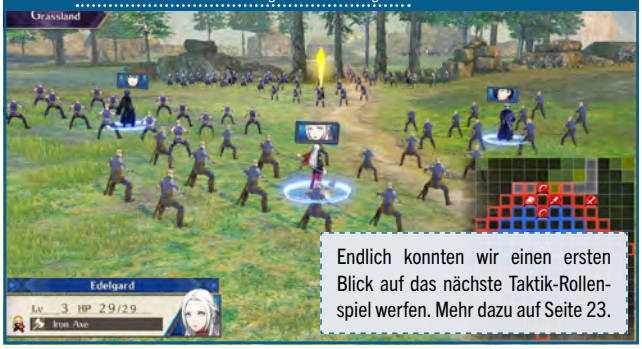
Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 16. November 2018



Wir konnten die neuen *Pokémon*-Abenteuer erstmals spielen und verraten ab Seite 20 unsere Eindrücke.

4 FIRE EMBLEM: THREE HOUSES (SWITCH)

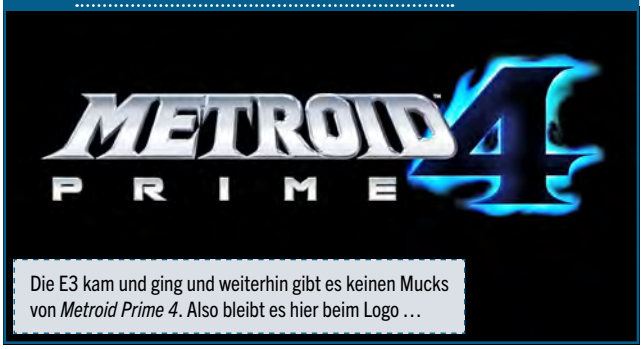
Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** Frühling 2019



Endlich konnten wir einen ersten Blick auf das nächste Taktik-Rollenspiel werfen. Mehr dazu auf Seite 23.

5 METROID PRIME 4 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** nicht bekannt



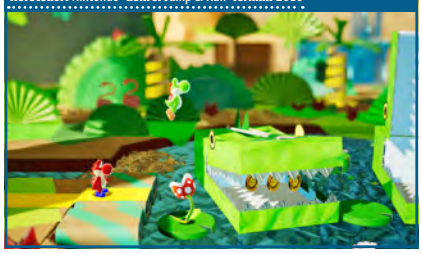
Die E3 kam und ging und weiterhin gibt es keinen Mucks von *Metroid Prime 4*. Also bleibt es hier beim Logo …

6 OCTOPATH TRAVELER (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 13. Juli 2018

7 YOSHI FÜR SWITCH (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2019



8 LUIGI'S MANSION (3DS)

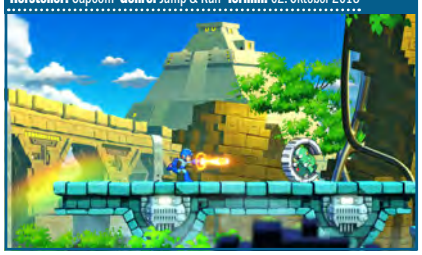
Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** 2018

9 MONSTER HUNTER G. U. (SWITCH)

Hersteller: Capcom **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 28. August 2018

10 MEGA MAN 11 (SWITCH)

Hersteller: Capcom **Genre:** Jump & Run **Termin:** 02. Oktober 2018



Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (SWITCH) SATURN

1 MARIO TENNIS ACES

Entwickler: Camelot
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/18
Spielspaß: 83%

Wahnsinn: Mario schnappt sich die Top 3 Verkaufscharts diesmal im Alleingang.

2	MARIO KART 8 DELUXE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
3	SUPER MARIO ODYSSEY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/17 Spielspaß: 88%
4	CRASH BANDICOOT N SANE TRILOGY	Entwickler: Vicarious Visions Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 08/18 Spielspaß: 80%
5	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
6	DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/18 Spielspaß: 90%
7	MINECRAFT	Entwickler: Mojang Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 80%
8	SPLATOON 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
9	MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85%
10	NINTENDO LABO: MULTI-SET	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/18 Spielspaß: --%

TOP 10 LESER (SWITCH)

1 MARIO TENNIS ACES

Entwickler: Camelot
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/18
Spielspaß: 83%

Tennis liegt bei unseren Lesern aktuell im Trend – zumindest virtuell mit Mario, Luigi und Co.

2	SPLATOON 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
3	DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/18 Spielspaß: 90%
4	SUPER MARIO ODYSSEY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/17 Spielspaß: 88%
5	MARIO KART 8 DELUXE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
6	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
7	KIRBY STAR ALLIES	Entwickler: HAL Laboratories Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/18 Spielspaß: 80%
8	MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85%
9	HYRULE WARRIORS DEFINITIVE EDITION	Entwickler: Omega Force Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/18 Spielspaß: 80%
10	XENOBLADE CHRONICLES 2	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 89%

TOP 10 VERKAUF (3DS) SATURN

1 POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND

Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/18
Spielspaß: 90%

Der Hype um *Pokémon: Let's Go, Pikachu/Evoli!* für Switch zeigt Wirkung.

2	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
3	POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR	Entwickler: Gme Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
4	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
5	YOSHI'S NEW ISLAND	Entwickler: Arzest Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 81%
6	MiiTOPIA	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
7	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 86%
8	STORY OF SEASONS: TRIO OF TOWNS	Entwickler: Marvelous Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 75%
9	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
10	MARIO PARTY: THE TOP 100	Entwickler: ND Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/18 Spielspaß: 77%

TOP 10 LESER (3DS)

1 POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND

Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/18
Spielspaß: 90%

Tja, so bald werden die Taschenmonster hier wohl nicht mehr weichen.

2	METROID: SAMUS RETURNS	Entwickler: MercurySteam/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 90%
3	SUPER MARIO MAKER 3DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
4	MiiTOPIA	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
5	MEISTERDETEKTIV PIKACHU	Entwickler: Creatures Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/18 Spielspaß: 77%
6	YO-KAI WATCH 2: GEISTIGE GEISTER	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 88%
7	LAYTON'S MYSTERY JOURNEY: KATRIELLE UND DIE ...	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 80%
8	MARIO PARTY: THE TOP 100	Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/18 Spielspaß: 77%
9	MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA + BOWSERS SCHERGEN	Entwickler: Alpha Dream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 86%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist sehr einfach: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Switch- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure begehrten Titel auch per Mail an **viktor.eippert@computec.de** oder auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth.**

NINTENDO AUF DER E3 2018

SUPER SMASH BROS. IM MITTELPUNKT

Das nächste große Switch-Spiel hat Nintendos Messe-Auftritt heuer dominiert, doch es gab noch viel mehr Interessantes zu sehen. Ein solider Auftritt der Japaner in Los Angeles?

Alle Jahre wieder trifft sich die Videospiele-Welt in Los Angeles, um zusammen die zwar nicht größte, aber vermutlich wichtigste Messe der Branche zum Leben zu erwecken. Da darf natürlich niemand fehlen: Egal ob die ganz großen Hersteller wie Sony, Microsoft, Electronic Arts, Ubisoft, Bethesda und eben Nintendo oder auch kleinere Entwickler sowie Hersteller – alle pilgern sie in den sommerlichen Westen der USA, um dort brandneue Titel anzukündigen, einen genaueren Blick auf bereits enthüllte Spiele zu gewähren und noch vieles mehr. Während die Konkurrenz großteils auf klassische Pressekonferenzen setzt, rückte Nintendo auch dieses Jahr wieder eine XXL-Direct-Ausgabe in den Fokus des Messe-Auftritts.

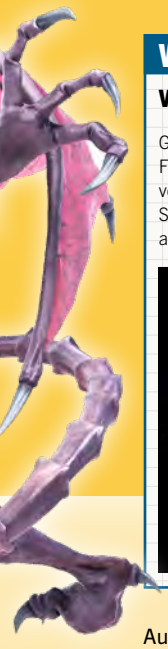
Smash Bros. im Fokus

Diese Direct-Ausgabe hatte es vor allem für alle diejenigen in sich, die den Release des nächsten Ablegers von Nintendos heute weltbekannter Prügelspiel-Serie gar nicht mehr erwarten können: *Super Smash Bros. Ultimate*! Das Game bekam seinen finalen Namen verpasst und es wurde erstmals vorgestellt, was das Spiel ausmachen wird. So kehren sämtliche Kämpfer zurück, die jemals Teil der Serie waren, und es kommen Neuzugänge wie beispielsweise der böse Weltraum-Drache Ridley aus der *Metroid*-Serie dazu! Das und vieles mehr lest ihr in unserer großen Vorschau zu *Super Smash Bros. Ultimate* ab Seite 16. Wir hatten zudem schon zweimal die Gelegenheit, das Spiel auszuprobieren, also seid gespannt auf unsere Spieleindrücke.

Die E3-Titel dieser Ausgabe

Super Smash Bros. Ultimate 16
Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli! 20
Fire Emblem: Three Houses 23
Starlink: Battle for Atlas 24
FIFA 19 26
Super Mario Party 28
Xenoblade Chronicles 2: Torna 30
Daemon X Machina 31
Overcooked 2 32
Dragon Ball FighterZ 33
Trials Rising 33
Monster Hunter Generations Ultimate 34
Team Sonic Racing 34
Killer Queen Black 35
Ninjala 35
Tales of Vesperia: Definitive Edition 35

Im Rahmen der E3 veranstaltete Nintendo wieder große Turniere mit aktuellen Top-Titeln wie *Splatoon 2* und *Super Smash Bros.*



WO SIND METROID, BAYONETTA UND CO. GEBLIEBEN?

Von einigen Titeln, die bereits angekündigt wurden, war sowohl in der Direct-Episode als auch auf der restlichen Messe nichts zu sehen.

Gut, Super *Smash Bros. Ultimate* stand ganz klar im Fokus von Nintendos E3-Auftritt. Das ist auch völlig verständlich, da es einfach DAS nächste richtig große Spiel für die Switch ist. Zu *Metroid Prime 4* hätten wir aber doch sehr gerne etwas Neues gehört. Es muss ja nicht gleich ein Release-Datum sein, aber wenigstens ein, zwei Bilder aus dem Spiel wären schön gewesen. Gleiches gilt für *Bayonetta 3* sowie *Yoshi für Switch*: Beide sind schon seit einer ganzen Weile angekündigt, wir haben aber lange nichts Neues mehr zu sehen bekommen. Zudem war keine Spur von 3DS-Spielen, obwohl die Konsole ja laut Eigenaussage von Nintendo weiterhin unterstützt wird, auch im Jahr 2019. Allgemein hätten große Ditthersteller ruhig auch mehr für die Switch zeigen dürfen.

Auch wenn das neue *Super Smash Bros.* zeitlich einen riesigen Anteil an der Direct-Ausgabe hatte, so wurden natürlich dennoch auch andere Spiele gezeigt: Zum Beispiel *Super Mario Party*, das bereits im Oktober für die Switch erscheint. Weitere Neuankündigungen waren beispielsweise *Daemon X Machina* sowie der finale DLC für *Xenoblade Chronices 2* namens *Torna – The Golden Country*. *Fire Emblem* für die Switch heißt nun *Fire Emblem: Three Houses*. Auch die neuen *Pokémon*-Spiele wurden in der Direct noch mal besonders hinsichtlich der Steuerung mit dem Pokéball Plus präsentiert – und siehe da, die Gerüchte wurden wahr: *Fortnite* wurde angekündigt und sofort veröffentlicht!

Wo war der 3DS?

Mit Abwesenheit glänzte auf der E3 2018 hingegen der Nintendo 3DS beziehungsweise Spiele für den in die Jahre gekommenen Nintendo-Handheld. Klar, schon letztes Jahr gab es in der Direct-Folge nur Switch-Titel, das war dieses Jahr nicht anders und ist ja auch sinnvoll, um der aktuellen Top-Konsole der Japaner ihre gebührende Aufmerksamkeit zu gewähren. Doch letztes Jahr zeigte Nintendo dann zumindest in den Treehouse-Livestreams und auf dem Showfloor noch 3DS-Spiele und kündigte mit *Metroid: Samus Returns* sogar ein neues 2D-*Metroid* an. Dieses Jahr: Fehlanzeige. Offensichtlich besiegelt Big N so langsam, aber sicher das Schicksal des 3DS. War abzusehen.

Zögern die anderen Hersteller?

Doch nicht nur Nintendo hat schöne (Switch-)Spiele! Auch andere Hersteller zeigten vielversprechende Titel für die erfolgreiche Hybrid-Kiste. Ubisoft präsentierte beispielsweise einen speziellen Modus mit Star Fox in *Starlink: Battle for Atlas*, auch Shigeru Miyamoto wurde wieder kurz in die Präsentation mit eingebunden. EA zeigte *FIFA 19*, das auch für die Switch erscheint. *Overcooked 2* wurde vorgestellt, wir konnte die spaßige Gaudi bereits ausprobieren. Zwar gab es noch ein paar weitere Titel wie *Ninjala* zu bestaunen, doch insgesamt war die Unterstützung durch nahezu alle großen Hersteller und Entwickler für die Switch weiterhin recht zurückhaltend. Was wir 2017 noch verstehen konnten, als der Erfolg (oder Misserfolg) der damals noch jungen Konsole zu ungewiss war, erscheint uns heuer nach dem inzwischen immensen Erfolg der Switch etwas fragwürdig.

Ein solider E3-Auftritt

Dennoch kann Nintendos diesjähriger E3-Auftritt wieder als eine solide Einlage der Japaner verbucht werden. Nintendo hat im Grunde nicht wirklich Neues gewagt, sondern sich auf das bewährte Konzept der vergangenen Jahre verlassen. Das mag vielleicht mitunter etwas konservativ herüberkommen, aber es heißt ja nicht umsonst: Never change a running system.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ein absolutes Fest für *Smash*-Fans, wenig Highlights für mich“

Für ein paar Matches in *Smash* mit Kollegen und Freunden bin ich immer zu haben, aber ich würde mich nicht als wirklichen Fan der Reihe bezeichnen. Entsprechend hat mich der *Smash*-Overkill nicht so umgehauen. Dafür freue ich mich jetzt total auf die Erweiterung zu *Xenoblade Chronicles 2*, in der offenbar wesentlich mehr drinsteckt, als ich zu träumen wagte. Trotzdem: Nächstes Jahr bitte mehr Überraschungen!

Meine Messe-Highlights:
Xenoblade Chr. 2: Torna und die anhaltende Partnerschaft von Ubisoft und Nintendo
Das hätte ich gerne noch gesehen:
Bayonetta 3, ein neues *Advance Wars*

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nintendos Auftritt war passabel. *Smash Bros.* sieht echt klasse aus.“

Erwarte nichts und du wirst nicht enttäuscht; mit dieser Einstellung musste man in den vergangenen Jahren des Öfteren an Nintendos E3-Auftritt herangehen. So schlimm war es diesmal nicht und *Super Smash Bros. Ultimate* dürfte wirklich super werden. Ich hätte aber gerne noch mehr abseits davon gesehen. Wenigstens ein kurzer Teaser-Trailer zu *Metroid Prime 4* mit erstem Ingame-Material und ich wäre schon vollauf zufrieden gewesen.

Meine Messe-Highlights:
Resident Evil 2, *Smash Bros.*, *Control*
Das hätte ich gerne noch gesehen:
Metroid Prime 4, ein neues *Splinter Cell*

MEINUNG
Katharina Reuß

„Zu viel *Super Smash*, zu wenig super Spiele(-Ankündigungen)“

Ich mag *Super Smash Bros.* und freu mich über die Switch-Umsetzung (ja, ich weiß, läuft eigentlich unter „neues“ Spiel), aber ich hätte echt keine 20 Minuten Präsentation dazu gebraucht. Da weiß doch jeder, was ihn erwartet. Aber: Pluspunkt dafür, mit der exklusiven Neuheit *Daemon X Machina* zu starten. Und *Fortnite* macht die Massen glücklich!

Meine Messe-Highlights:
Resident Evil 2, *Cyberpunk 2077*, *Death Stranding*, *Sekiro: Shadows Die Twice*
Das hätte ich gerne noch gesehen:
Metroid Prime 4, *Animal Crossing* für die Switch, *Pokémon (2019)* für die Switch

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Solider Auftritt der Japaner, der etwas zu *Smash Bros.*-lastig war“

Nicht falsch verstehen, ich freue mich total auf das neue *Super Smash Bros.* für die Switch. Die E3-Direct-Ausgabe war dann aber doch etwas zu sehr auf das Prügelspiel fokussiert. Außerdem habe ich insgeheim auf das gerüchteweise von Retro Studios entwickelte *Star Fox: Grand Prix* und ein paar weitere Titel gehofft, die bisher noch nicht offiziell angekündigt wurden. *Super Mario Party* sieht dafür aber echt sehr vielversprechend aus!

Meine Messe-Highlights:
Smash Bros., *Super Mario Party*
Das hätte ich gerne noch gesehen:
GTA 5 für Switch, *Metroid Prime 4*

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Switch GESPIELT

Beat 'em Up Wer ist da? Alle! Und zwar ausnahmslos – in *Super Smash Bros. Ultimate* vereint Nintendo wirklich alle Kämpfer, die jemals einen Auftritt in der Reihe hatten, und schickt auch noch ein paar neue mit in den Ring.

Es ist ja immer so eine Sache mit Partys. Man lädt viele Leute ein, geht aber davon aus, dass zumindest eine Handvoll davon ohnehin absagt oder einfach nicht auftaucht. So waren die Wochen und Monate seit der Enthüllung der neuen *Super Smash Bros.*-Prügelsause für Switch auch davon geprägt, darüber zu diskutieren, welche neuen Recken es in das Spiel schaffen, welche diesmal nicht dabei sein und welche vielleicht nach einer Pause wieder am Start sein würden. Nun, diese Feier ist eine Ausnahme, denn ausnahmslos alle geladenen Gäste haben ihre Teilnahme bestätigt. Und nun Schluss mit dem holprigen Vergleich und ganz klipp und klar: Die Kämpferriege von *Super Smash Bros. Ultimate*, wie der Switch-Prügler heißen wird, folgt dem Titel des Spiels und umfasst ausnahmslos jede Figur, die in den bisherigen fünf Serienteilen einen Auftritt hatte. Ultimativ eben!

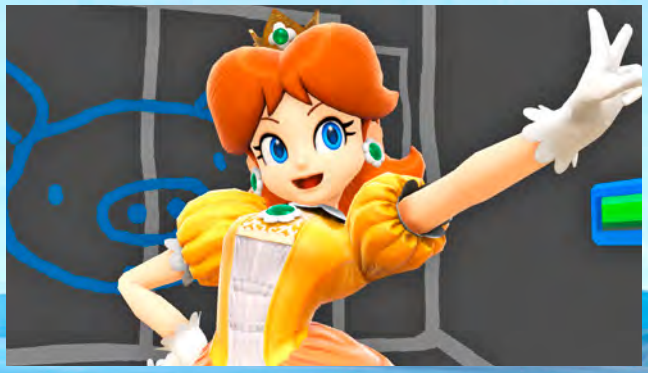
Viele, viele fliegende Fäuste

Wir könnten jetzt alle 65 bestätigten Kämpfer aufzählen, würden damit aber wohl den Platz in diesem Heft sprengen. Außerdem wäre die Liste nicht einmal komplett. Neben den normalen Figuren gibt es nämlich auch eine neue Kategorie namens Echo Fighters. Bei diesen handelt es sich um Kämpfer, die zwar anders aussehen, spielerisch aber zu 99 % auf einer anderen Figur basieren. Das ist bei den bestehenden Figuren etwa Dark Pit, der nun eine Alternativform von Pit ist und nicht zu den 65 Recken dazugezählt wird. Es gibt aber auch neue Echo-Prügler wie Daisy, die mit eigener Stimme und eigenem Design, aber der Steuerung von Prinzessin Peach in den Kampf zieht.

Nintendo lädt zur Prügelparty und keiner bleibt zu Hause: Jeder Recke, dem jemals die Ehre zuteil wurde, in einem *Smash*-Spiel mitzukämpfen, ist in *Ultimate* mit dabei!

Pichu gilt als einer der unbeliebtesten *Smash*-Fighter. Aber wenn alle Kämpfer mit an Bord sind, gilt das auch für den kleinen Racker, der sich bei Attacken selbst verletzt.

Die Inklinge bringen mit ihren Rollern Farbe ins Spiel. Sie können Teile der Maps einfärben und ihren Gegenspielern auf diese Weise das Leben deutlich schwerer machen.



Daisy wird der neuen Kämpfergattung der Echo Fighter zugerechnet. Sie verfügt über ein eigenes Design, ihre Kampfmanöver entsprechen aber jenen von Peach.

Das war aber noch nicht alles. Zusätzlich dazu verfügt ausnahmslos jeder Fighter über eine Fülle an Alternativkostümen, die streng betrachtet nach demselben Prinzip wie die Echo-Kämpfer funktionieren und etwa Hyrule-Held Link als Oni-Link aus *Majora's Mask*, Samus Aran in ihrem Suit aus *Metroid Fusion* oder Pikachu als Knudel-Wrestler Pikachu Libre antreten lassen. Oh, und auch wenn die Entwickler sagen, dass man sich aufgrund der schieren Menge an Kämpfern nicht auf zu viele Neuankündigungen einstellen soll, ist zumindest mit einer Handvoll Neuzugängen zu rechnen. Die Inklinge aus *Splatoon* und *Metroid*-Antagonist Ridley etwa wurden ja schon während der Enthüllung des Spiels respektive im Rahmen der E3 vorgestellt.

Viele kleine Verbesserungen

Weiterhin werden die bekannten Heden auch nicht 1:1 ins Spiel importiert. Nein, absolut jeder von ihnen kommt mit kleinen Anpassungen daher, manche designtechnischer, andere spielerischer Art. Link etwa sieht jetzt so aus, wie man ihn aus *Breath of the Wild* gewohnt ist, Prinzessin Zelda hingegen entspricht dem, was man *aus A Link Between Worlds* kennt. Auf Gameplay-Seite wurden so gut wie alle Ultra Smashes angepasst – (besonders starke und beeindruckend inszenierte Attacken, die wir mittels eines speziellen Items auslösen), damit sie besser ausbalanciert sind. Ein guter Schritt – in der Vergangenheit waren manche der Ultra Smashes extrem effektiv und leicht auszulösen, während andere entweder kaum Nutzen für den entsprechenden Fighter mit sich brachten oder schwer zu kontrollieren waren oder beides. Die Figuren müssen übrigens bis auf ein zwölfköpfiges Start-Roster allesamt erst freigeschaltet werden. Das soll dynamisch und sehr regelmäßig passieren, sodass man durch ein ständiges Gefühl von Progression belohnt wird.

Alte Helden mit neuen Tricks

Die neuen Manöver sollen natürlich auch Veränderungen abbilden, die im Laufe der unzähligen im Spiel abgebildeten Serien in den vergangenen Jahren eingetreten sind. Das gilt auch für die grundsätzlichen Moves. Links Bomben etwa sind nun nicht mehr selbstzündend, sondern müssen manuell aktiviert werden, wie man es aus *Breath of the Wild* kennt. Mario kann nun mit seiner fröhlich glotzenden Mütze um sich wirbeln, eine klare Anspielung an *Super Mario Odyssey*. Die kleinen und großen Anpassungen gehen in die Tausenden, wie die Entwickler sagen – beeindruckend! Hoffen wir, dass sich die Mühe lohnt und *Ultimate* gut ausbalanciert daherkommt. Bei der schieren Masse an völlig unterschiedlichen Kämpfern dürfte das nicht einfach werden.

Nichts Genaues weiß man nicht

So weit, so beeindruckend. Ansonsten hält sich Nintendo mit genauen Infos zum Spiel tatsächlich überraschend zurück – die Zeit bis zum Release am 7. Dezember wird bestimmt noch intensiv genutzt, um allerlei kleine Details in den Informationsäther zu jagen. Laut aktuellem Stand wissen wir über Spielmodi, etwaige Singleplayer-Inhalte und sogar Elemente wie den Online-Modus kaum

Von jeder Stage existieren verschiedene Varianten, je nachdem wie chaotisch man es in den Gefechten haben möchte.

In den *Smash Bros.*-Ablegern für Wii U und 3DS wurde Gaststar Solid Snake schmerzlich vermisst. Auf der Switch ist er aber zum Glück wieder mit dabei.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Bitte mit Singleplayer-Storymodus und ich bin glücklich."

Ich liebe *Super Smash Bros.* schon seit Nintendo-64-Zeiten, zu denen ich mir mit meinem Bruder und einem sehr guten Freund oft stundenlang die Matches um die Ohren geschlagen habe. Daher begrüße ich auch die Rückkehr zum identischen Start-Roster und der Notwendigkeit, alle anderen Kämpfer erst freizuschalten. Die Integration sämtlicher bisheriger Spielfiguren ist ambitioniert und lobenswert. Ich hoffe sehr, dass es zudem einen storyartigen Einzelspieler-Modus geben wird. Für Online-Kämpfe bin ich einfach zu schlecht und beim Zug-Pendeln spiele ich im Normalfall natürlich alleine. Ich bin aber guter Dinge.

MEINUNG
Viktor Eippert

„*SSB Ultimate* wird klasse für Rückkehrer und Neulinge."

Wenn es um *Smash Bros.* geht, bin ich in der Redaktion derjenige mit der bisher geringsten Spielpraxis, da ich erst auf der Wii U erstmals eingestiegen bin. Doch eben das ist auch eine der größten Stärken von *Smash*: Dass jemand wie ich sehr leicht in die Prügelgaudi einsteigen und nach kurzer Zeit bereits ordentlich Spaß haben kann. Entsprechend freue ich mich über die gigantische Kämpfer-Auswahl, denn das bedeutet, dass ich auf jeden Fall mindestens eine Spielfigur finde, die ich als Charakter cool finde und mit der ich technisch auch etwas reißen kann. Wie Johannes wünsche ich mir gute Einzelspieler-Modi, dann habe ich nämlich Anreiz, um etwas zu üben!

bis gar nicht Bescheid. Die E3-Bühne gehörte ganz und gar der beeindruckenden Kämpferriege! Beim Anspielen durften wir somit auch nur im lokalen Multiplayer ran. Dort konnten wir neben der (in dieser Fassung bei Weitem nicht vollständigen) Kämpferriege aber anhand anderer Elemente zumindest schon ein paar Infos ausmachen, etwa zu den Kampfarenen. Zwei neue wurden bestätigt, neben einer *Splatoon*-Stage auch der Turm auf dem Großen Plateau aus *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Ansonsten konnten wir unter anderem schon Peaches Schloss aus *Melee*, die *Mega-Man*-Stage aus dem Wii-U-Ableger oder die riesige *Earthbound*-Stage aus *Brawl* ausmachen. Allerdings – anders als bei den Figuren – sieht es bei den Stages nicht so aus, als würden alle aus den Vorgängern ins Spiel aufgenommen. Hier erwartet uns wohl stattdessen eine Mischung aus den beliebtesten alten sowie diversen neuen Arenen.

Wir machen die Stages flach

Übrigens wird es wie in den aktuellsten Vorgängern möglich sein, spezielle Versionen aller Stages auszuwählen. Dort entsprechen dann nur Hintergründe, Design und Musik der Ursprungsarena, die Kampfplattformen selbst sind wahlweise eine platte Fläche oder eine simple Struktur mit zwei Ebenen. Das ist vor allem für kompetitive Naturen interessant, die keine ablenkenden Levelelemente gebrauchen können, aber trotzdem grafische Abwechslung haben wollen. Apropos Ablenkung: Neben normalen Kampfitems erwartete uns in der Demo auch schon eine Handvoll Pokébälle und Helfertrophäen, die nach demselben Muster funktionieren wie immer. Beide Items setzt man insofern nach demselben Prinzip ein, als dass sie für kurze Zeit Pokémon respektive Figuren aus den diversen beteiligten Nintendo- und Drittsteller-Serien an die Seite von denjenigem rufen, der sie benutzt. Da kämpft dann auf einmal Waluigi mit Tennisschläger für uns, Aioli und Limone aus *Splatoon 2* lassen das sichtbare Kampffeld schrumpfen, Relaxo vollführt eine Stampfattacke auf die Kampffläche und vieles mehr.

Nicht alle Helfer sind dabei

Schön, doch hier ist offenbar nicht geplant, alle Exemplare aus den Vorgängern zurück-

Pepe und Nana fielen im letzten Serienteil den technischen Restriktionen des 3DS zum Opfer. In *Ultimate* darf das fröhliche Zweiergespann aber wieder Schläge verteilen.

Kein Moveset wurde unverändert aus den Vorgängern übernommen. Stattdessen sorgen zahllose Anpassungen für besseres Balancing und kleine Überraschungen.

***Metroid*-Bösewicht Ridley stand seit Jahren auf der Liste der am meisten gewünschten Kämpfer für *Smash Bros.* Nun wurde dieser Fan-Ruf endlich erhört.**

zubringen. Außerdem schade, dass jene Figuren, die bereits als Helfertrophäen im Spiel sind, es wohl definitiv nicht in die Kämpferauswahl schaffen werden, auch nicht mittels DLC. Tja, blöd gelaufen, Waluigi-Fans, vielleicht beim nächsten Mal! Übrigens wird es diesmal auch möglich sein, ausgewählte Helfertrophäen zu besiegen und dafür Punkte zu erhalten. Ganz ohne Detailinfos entließ uns Nintendo dann doch nicht aus der E3-Präsentation, diese sind aber rein spielerischer Natur. So wird es möglich sein beziehungsweise ist es in der Demo auch schon möglich, einen kleinen Sprung auszuführen, wenn wir gleichzeitig Sprung und Attacke drücken, um auf diese Weise geschickt Angriffen auszuweichen. Außerdem kehrt die Fähigkeit zurück, in verschiedene Richtungen auszuweichen, was etwa dann von Nutzen ist, wenn man fast von einer Stage fällt und sich mit einem letzten Manöver retten will. Auch „Perfect Shields" sind wieder da, eine Möglichkeit, einen Angriff durch rechtzeitiges Loslassen des Schildknopfes perfekt zu kontern – mit dem Risiko verbunden, den richtigen Moment zu verpassen und getroffen zu werden. Zudem hat *Ultimate* offenbar vor, die Serie endgültig im E-Sport-Bereich Fuß fassen zu lassen. In 1:1-Matches etwa teilen wir deutlich mehr Schaden aus als mit mehreren Kämpfern auf einmal auf dem Feld.

Wie spielt es sich?

Beim Anspielen aber waren wir mit mehreren Recken gleichzeitig auf den Stages unterwegs – und fühlten uns nach kurzer Eingewöhnung sofort zu Hause. Wir hüpfen und rennen über die 2D-Stages, teilen mit A und B plus Analogstick in die entsprechende Richtung verschiedene Attacken aus, schnappen uns Feinde und pfeffern sie durch die Gegend, werfen und ballern mit Items wie dem Super Scope oder Bob-Ombs um uns und mehr. Das Gefühl, wenn man einen Opponenten mit Karacho von der Plattform sausen lässt, ist wieder einmal super! Gefühlt wirken die Figuren eine Spur schwerer, erdgebundener als zuvor. Ob das wirklich so ist oder nur Einbildung, wird aber erst der direkte Vergleich zeigen.

Wir wissen so wenig

Insgesamt betrachtet ist es aber beeindruckend, wie viel Nintendo zu dem Spiel gezeigt beziehungsweise verraten hat, ohne wirklich etwas zu zeigen oder zu verraten. Eines ist aber klar: *Super Smash Bros.* macht auch auf der Switch wieder einmal unfassbar viel Laune. Ob *Ultimate* das Potenzial hat, der beste Ableger der Reihe zu werden, ist hingegen noch nicht absehbar. Natürlich, all die Kämpfer sind eine super Sache! Darüber entscheidet aber das Gesamtpaket und über das wissen wir eben noch zu wenig. Wir können es auf jeden Fall kaum erwarten, bis wir im Dezember endlich die Fäuste schwingen dürfen – und ganz egal ob bestes *Super Smash Bros.* aller Zeiten oder nicht: Dass auf Switch-Besitzer ein ganz besonderer Titel zukommt, ist ohnehin sonnenklar.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Sie sind alle wieder da – und ich hab schon wieder das alte Kribbeln in den Fingern!"

Ich bin alles andere als ein Prügelspiel-Experte. Tatsächlich haben mich diesseits von *Soul Calibur 2* in meinem Leben bisher nur wenige Beat 'em Ups wirklich interessiert. *Super Smash Bros.* allerdings stellt seit dem allerersten Teil für das N64 eine gewaltige Ausnahme dar, denn hier kann ich gar nicht genug bekommen von dem flotten Prügel-Gameplay! Die Nintendo-Klopperei hat einfach einen anderen, mir persönlich viel mehr zusagenden Ansatz als die meisten anderen Kampfspiele. Ob *Super Smash Bros. Ultimate* meine bisherige Nummer 1, *Super Smash Bros. Melee*, vom Thron stoßen wird, wage ich derzeit noch nicht zu sagen. Die Tatsache, dass Nintendo diesmal wirklich jeden einzelnen Kämpfer nicht nur ins Spiel gesteckt, sondern auch noch mühevoll angepasst hat, spricht aber Bände und zeigt, wie extrem viel Mühe in die Entstehung des Prüglers fließt. Spielerisch macht sich das schon jetzt bezahlt – ich wäre nach meinen zwei viel zu kurzen Anspiel-Sessions am liebsten noch ewig dageblieben und hätte weitergekloppt. Aber es ist ja nicht mehr lange hin bis zum Release im Dezember – ich erhoffe mir Großes!

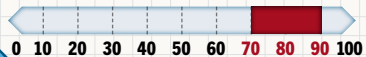
Jeder Kämpfer verfügt über eine Palette an Alternativkostümen. Dadurch fällt auch die Unterscheidung am Schlachtfeld leichter.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco
Alternative: Brawlout
Termin: 7. Dezember 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendo. Wir durften bereits diverse Runden selbst spielen – genau so wird auch das fertige Spiel auf der Switch aussehen.

WERTUNGSTENDENZ



POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU! & POKÉMON: LET'S GO, EVOLI!

Rollenspiel Die nächste Generation an *Pokémon*-Rollenspielen lässt noch auf sich warten – erst irgendwann 2019 ist es so weit. Dank *Pokémon: Let's Go, Pikachu!* und *Pokémon: Let's Go, Evoli*! gibt es aber auch in diesem Jahr schon Taschenmonster-Futter für die Nintendo Switch.

Der große *Pokémon Go*-Hype mag vorbei sein. Trotzdem ruft das Spiel täglich noch immer unzählige Monsterjäger ans Smartphone und wird zudem stetig durch neuen Content erweitert. Es ist also verständlich, dass Nintendo die Popularität des Spiels weiter nutzen will – zudem gilt es, die Wartezeit auf die neuen klassischen *Pokémon*-RPGs zu überbrücken, die 2019 erscheinen sollen.

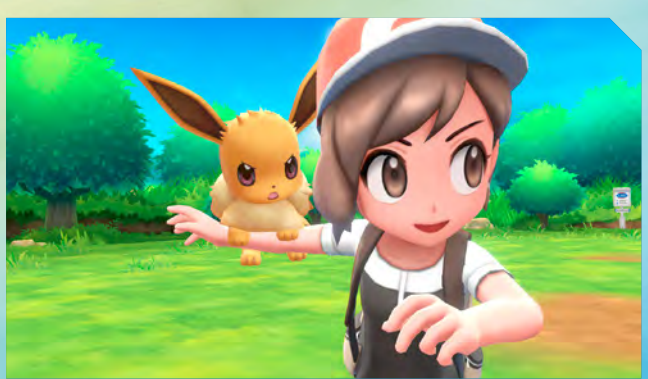
Zwei zum Preis von zwei

Pokémon: Let's Go!, je nach Version angereichert um *Pikachu* oder *Evoli*, ist die logische Konsequenz dieser Umstände: kein vollwertiges Rollenspiel, aber komplexer als *Pokémon Go*, halb Remake von *Pokémon Gelbe Edition*, halb Neuinterpretation, auf jeden Fall aber deutlich weniger aufwendig zu entwickeln als die nächsten Hauptteile. Dafür erscheinen die beiden Spiele auch schon am 16. November 2018! Für unsere Demo-Session bekamen wir den optional erwerbbaren Pokéball Plus in die Hand gedrückt. Ein kleiner Knubbel an der Vorderseite ist zugleich Mini-Analogstick und Knopf, zusätzlich ist ein weiterer Button auf der Oberseite des Geräts eingelassen. Und das war es auch schon – tatsächlich aber lässt sich das komplette Spiel nur mit dem Gerät steuern. Wir bewegen unseren Helden mit dem Analogstick, bestätigen Aktionen durch das Drücken desselben und korrigieren Eingaben mit dem anderen Knopf beziehungsweise gehen im Menü einen Schritt zurück. Als kleines Gimmick können wir ein Pokémon unserer Wahl in dem Ball „fangen". Dank integriertem Lautsprecher hören wir das kleine Taschenmonster sein ihm eigenes Sprachsample piepen, wenn wir den Ball schütteln. Etwas frech: Nur, wer sich den Pokéball Plus kauft, bekommt Zugriff auf Fan-Liebling Mew – 50 Euro Anschaffungspreis, wie es derzeit im Internet die Runde macht, fänden wir dafür doch etwas gar hoch angesetzt.

Es geht auch ohne Ball

Denn abgesehen davon, dass man auf das erwähnte Poké-Geräusch und eine schicke Leuchtdiode verzichten muss, lassen sich alle Aktionen des Pokéballs auch ein-

Knuddel-Batterie Pikachu weicht im Spiel nicht von unserer Seite. Rennt er nicht hinter uns her, so macht er es sich auf unserer Schulter gemütlich, der kleine Racker.



Wer dem ausgeprägten Niedlichkeitsfaktor Pikachus nichts abgewinnen kann, darf stattdessen in *Let's Go, Evoli!* mit der namensgebenden Knuddelmaus ran. Putzig!

Es wird wie im Original Städte geben. Aber haben sie auch genauso viel zu bieten wie anno dazumal?

fach mit dem Joy-Con erledigen. Hier wie dort ist nämlich der in beiden Geräten vorhandene Gyro-Sensor des Controllers entscheidend. Anstatt ganz klassisch in rundenbasierten Kämpfen auf die Jagd nach den 151 Pokémon der ersten Generation zu gehen, orientieren sich die *Let's Go!*-Ableger an *Pokémon Go*. Wir sehen die Taschenmonster frei herumlaufen, berühren wir sie, wechselt das Geschehen in einen separaten Bildschirm. Hier ahmen wir nun Wurfbewegungen nach, um das vor uns stehende Pokémon einzufangen. Ein wenig Geschicklichkeit und Timing ist gefragt, mit den Standard-Kämpfen der Reihe hat dieses System aber nichts zu tun. Unsere eigenen Pokémon haben hier komplett Pause und wir werden auch nicht angegriffen. Das Einzige, was passieren kann, ist, dass das Objekt unserer Begierde entflieht oder wir unnötig Pokébälle verschwenden. Apropos *Pokémon Go*: Es wird möglich sein, das Spiel mit der beliebten Handy-App zu verbinden und dann gefangene Monsterchen vom einen Spiel ins jeweils andere zu transportieren und dort zu nutzen. Nett! Übrigens: Mit dem Pro Controller zu spielen, wird nicht möglich sein, und Bewegungssteuerung ist zumindest im TV-Modus und mit nicht angeschlossenen Joy-Cons Pflicht. Wie die Sache aussieht, wenn man im Handheld-Modus spielt, wollte man uns noch nicht verraten. Wir rechnen aber damit, dass wir die Bälle dann wie in *Pokémon Go* mittels Wischgesten auf dem Touchscreen durch die virtuelle Gegend pfeffern.

Kloppe Trainer, bekomme XP

Der *Pokémon Go*-Einschlag bedeutet übrigens nicht, dass es gar keine Kämpfe mehr gibt: In der Demo warteten in dem kleinen Abschnitt, den wir erforschen konnten, insgesamt drei Trainer auf uns. Hier wie im fertigen Spiel entsprechen diese Auseinandersetzungen ziemlich genau dem, was man als *Pokémon*-Fan gewohnt ist, wenn auch in einer etwas simpleren Variante. Wir wechseln zwischen verschiedenen Pokémon, lassen sie angreifen beziehungsweise verschiedene Aktionen vollführen, die bei uns selbst Buffs aktivieren oder die Verteidigungswerte des feindlichen Taschenmonsters senken und versuchen, mit möglichst effektiven Attacken den Lebens-Balken unseres Gegenübers zu leeren. Das funktioniert, wie man es kennt, wir hoffen aber auf etwas mehr taktische Tiefe im fertigen Spiel. Immerhin sahen wir in der Demo bereits, dass es weiter Erfahrungspunkte geben wird und unsere kleinen Taschenbiester stärker werden, wenn sie im Level aufsteigen. Es steckt also definitiv

Im Koop-Modus können wir nicht nur gemeinsam durch die Welt ziehen, sondern auch zusammen in Kämpfen beweisen, wer die besten Trainer im ganzen Land sind.

Wenn wir nicht gerade gegen Trainer antreten, so erwartet uns ein Fangsystem, welches stark an jenes aus *Pokémon Go* erinnert und auf Bewegungssteuerung setzt.

noch eine gute Portion altbekanntes Rollenspiel in den neuen *Pokémon*-Titeln!

Sammeln zu zweit

Noch nicht ausprobieren durften wir den Koop-Modus des Abenteuers, in dem wir gemeinsam mit einem Freund die ikonische Region Kanto erforschen. Das ist eine absolute Neuheit im *Pokémon*-Universum und definitiv ein Feature, auf das wir uns schon sehr freuen! Auch sind wir schon gespannt, wie viel Wert Nintendo auf die Story des Spiels legt und wie viel *Pokémon Go* am Ende wirklich in den Remakes steckt. Von dort übernommen wurde auf jeden Fall, dass ein Pokémon unserer Wahl – zu Beginn eben Pikachu beziehungsweise Evoli – jederzeit sichtbar hinter uns her rennt. Auf großen Biestern wie Onyx dürfen wir sogar Platz nehmen und auf ihnen reiten! Aber was gibt es in den Pokémon-Centern genau zu tun? Gilt es, die Top 4 zu bezwingen? Dürfen wir Fahrrad fahren? Kurzum: Bleibt die Struktur der ursprünglichen Abenteuer unangetastet? Auf all diese Fragen will man uns derzeit noch keine finalen Antworten geben. Lobend erwähnen wollen wir auf jeden Fall die Grafik: Auch wenn es sich im Grunde „nur" um eine aufgebohrte Version dessen handelt, was man aus den letzten 3DS-Ausflügen der Reihe kennt, wirkt der Stil sehr stimmig und vor allem die Pokémon selbst gefallen durch eine überzeugende Gestaltung und gelungene Animationen.

Bloß ein Lückenbüßer?

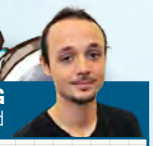
Ob all das reicht, um die hungrigen Pokémon-Fans zufriedenzustellen, wird sich zeigen. Wir finden es auf jeden Fall schön, dass die Spiele uns helfen, die Zeit bis zum Release der nächsten klassischen Teile zu überbrücken. Das verleiht ihnen zwar etwas den Status eines Lückenbüßers – aber das sagt ja nichts über die Qualität aus! Und sollten sie doch nicht tiefgründig genug sein, um alteingesessene Fans zu überzeugen, so können die beiden Abenteuer zumindest dazu dienen, junge Neo-Monstersammler mit der Serie vertraut zu machen.

Lukas Schmid

Einmal gefangen, wandert das bezwungene Pokémon in unseren Pokédex. Es wird auch möglich sein, in *Pokémon Go* erhaltene Monsterchen ins Spiel zu übertragen.

Anstatt Zugriff auf alle Pokémon zu bieten, welche die Serie inzwischen zu bieten hat, beschränken sich die Switch-Ableger auf die Klassiker aus der ersten Generation.

In den beiden Abenteuern erwarten uns keine Zufallskämpfe mehr. Stattdessen sind alle Pokémon auf der Oberwelt zu sehen.



MEINUNG
Lukas Schmid

„Nicht das, worauf die Fans warten, mit Blick auf die ebenfalls angekündigten nächsten Hauptteile, aber eine nette Ergänzung."

Als jemand, der die erste *Pokémon*-Generation live miterlebt und begeistert gespielt hat, danach aber die Serie irgendwie aus den Augen verloren hat, fühlen sich die beiden neuen *Poké*-Abenteuer ein wenig so an, als würde man nach Hause kommen. Das ist es, was ich persönlich mit den Taschenmonstern verbinde! Also, jetzt nicht unbedingt Taschenmonster via Bewegungssteuerung fangen, aber durch Kanto rennen, nicht aufgrund von unzähligen Pokémon den Überblick verlieren, eine Beschränkung auf die wesentlichen Serien-Tugenden und mehr. Mir persönlich ist es auch pupsegal, ob das hier jetzt „richtige" Serienableger sind oder nicht. Die kommen ohnehin im kommenden Jahr, warum also dazwischen nicht mal was Ungewöhnliches wagen? Allerdings, anders ist natürlich nicht automatisch gut und es kann sein, dass die beiden *Let's Go!*-Spiele allem definitiv vorhandenen Charme zum Trotz schlussendlich belanglos sind. Ich bleibe jetzt aber mal positiv. Nur das Pokéball-Plus-Herumgeeiere hätte ich nicht gebraucht. Das Ding ist ja ganz lustig, aber Mew sollte man auch ohne Zusatz-Anschaffung erhalten können!

INFOS

Hersteller: Nintendo/The Pokémon Company
Entwickler: Game Freak
Alternative: Pokémon Go (Mobile)
Termin: 16. November 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendo. Allerdings können wir bestätigen, dass der Titel in Bewegung auf der Nintendo Switch exakt so aussieht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Serienkennern wird dieses Bild sehr vertraut vorkommen, denn wie gewohnt dirigiert ihr eure Truppen auf der in Quadrate aufgeteilten Karte übers Schlachtfeld.

In *Three Houses* werdet ihr euren Protagonisten zwischen den Schlachten wie in einem Rollenspiel durch die Spielwelt steuern können.

FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Strategie Mit dem Wechsel der Serie vom 3DS auf die Switch bringen die Entwickler auch einige Veränderungen mit.

Bereits Mitte Januar 2017 wurde *Fire Emblem* für Switch ursprünglich angekündigt, doch in den folgenden eineinhalb Jahren hat Nintendo kein Sterbenswörtchen mehr darüber verloren. Nun wurde das Taktik-Rollenspiel auf der E3 endlich mit einem Trailer erstmals vorgestellt und es wurden erste Info-Happen preisgegeben. Der erste Switch-Ableger der langjährigen Reihe von dem Entwickler Intelligent Systems hört auf den Namen *Fire Emblem: Three Houses* und soll nicht mehr wie ursprünglich geplant in diesem Jahr erscheinen. Stattdessen können sich Taktik-Fans im Frühling 2019 in spannende Gefechte stürzen und ihre Truppen über das Schlachtfeld dirigieren.

Truppen und Formationen

Und ja, wir haben bewusst nicht Einheiten, sondern Truppen geschrieben, denn hier kommt eine der Neuerungen von *Three Houses* zum Tragen. Im neuen Teil werden eure Charaktere von kleinen Soldatenverbänden begleitet, deren Formation ihr auch verändern könnt, um zum Beispiel einen Keil-Angriff einzuleiten. Zudem könnt ihr in *Three Houses* mit eurem Protagonisten wie in einem Rollenspiel aus der Schulterperspektive euer Schloss erkunden und mit anderen Charakteren reden. Dadurch dürfte der Rollenspielanteil bei *Fire Emblem: Three Houses* im Vergleich zu bisherigen Ablegern zunehmen.

Im neuen *Fire Emblem* kämpfen eure Charaktere nicht mehr alleine, sondern im Verband mit einigen Truppen ihrer eigenen Waffengattung. So natürlich auch der Feind.

Kampf um Fódlan

Angesiedelt ist der neue Teil derweil in einer neuen Welt namens Fódlan, wo die Church of Seiros viel Macht über die Einwohner ausübt. Welche Rolle diese Fraktion genau in der Story spielen wird, ist bisher noch unklar. Kein Zweifel besteht hingegen daran, dass eurer Hauptfigur wieder viele andere Charaktere helfen werden, die ihr im Verlauf eures Abenteuers rekrutiert und die mit der Zeit immer stärker werden. Als wichtige Handlungsträger wurden bisher konkret Edelgard, Dimitri und Claude vorgestellt – wir gehen davon aus, dass die drei jeweils Vertreter von den titelgebenden drei Häusern sind. Eine Gameplay-Präsentation oder gar eine Anspielmöglichkeit bot Nintendo auf der Messe leider nicht an. Wir rechnen aber fest damit, dass wir noch vor Ende des Jahres mehr über das Taktik-Rollenspiel erfahren. **Viktor Eippert**

MEINUNG
Viktor Eippert

„Der erste Eindruck stimmt, aber ich habe noch ein paar Wünsche."

Das kleine bisschen, was Nintendo zu *Fire Emblem: Three Houses* gezeigt hat, gefällt mir schon gut. Vor allem erfüllen die veröffentlichten Szenen meine gehegte Hoffnung, dass mit dem Wechsel der Serie auf die technisch deutlich stärkere Switch auch die Präsentation und die Maßstäbe im Spiel imposanter werden. Die Einheitenverbände samt Formationen dürften zudem mehr taktische Tiefe mitbringen. Was ich mir aber noch wünsche, sind Karten, auf denen sich die Umgebung stärker auf das Spielgeschehen auswirkt, zum Beispiel durch erhöhte Stellen, die Bogenschützen einen Vorteil verschaffen, und Ähnliches.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Intelligent Systems
Alternative: Disgaea 5 Complete
Termin: Frühling 2019

Screen-Info: Die Bilder wurden uns von Nintendo zur Verfügung gestellt und wir haben keinen Grund zu der Annahme, dass sie geschönt wurden.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS

Action Die Zeit der mit NFC-Chip ausgestatteten Plastikfiguren, die man in Videospiele beamt, ist vorbei – dachte man. Ubisoft hat das Memo offenbar nicht bekommen und lässt uns im neuen Weltraum-Abenteuer Raumschiffe basteln. Macht das Spaß?

Uiuiui, da hat wohl jemand noch nicht mitbekommen, dass das Toys-to-Life-Geschäft à la *Skylanders*, *Disney Infinity* und *Lego Dimensions* ziemlich tot ist! Sei es, weil die Entwicklung zu einer Zeit begann, als die Plastikfiguren-Sammelei noch in war, oder weil man denkt, den Hype ein weiteres Mal entfachen zu können – mit *Starlink: Battle for Atlas* geht Ubisoft nun auf jeden Fall auch unter die Spielzeug-Fabrikanten. In dem Open-World-Abenteuer bauen wir uns ein Set bestehend aus Piloten, Raumschiff sowie zwei Waffen für das fliegende Gerät zusammen. Das formschöne Ding wird dann mit einer Klammer am Controller befestigt und wir wechseln etwa das Schiff aus, wenn es beschädigt ist, oder die Waffen, wenn wir auf andere Art und Weise angreifen wollen. Klingt komisch, ist es auch. Zudem sehen die Plastik-Schiffchen nett aus, wirken aber echt zerbrechlich. Wem das alles zu lästig ist, kann aufatmen, denn die Nutzung der Figuren ist keine Pflicht, alle Teile sowie das komplette Spiel werden auch rein digital erhältlich sein!

Starlink's Guide to the Galaxy

Aber lassen wir dieses Plastik-Gimmick mal Plastik-Gimmick sein und stellen uns lieber die Frage: Taugt denn das Spiel was? Nach gut 45 Minuten im Universum von *Starlink: Battle for Atlas* können wir sagen: Auf jeden Fall! Mit dem Schiff unserer Wahl (ein volles Set liegt dem Starterpack bei, neues Material müssen wir kaufen; das ist aber nicht zwingend notwendig, um das Spiel zu absolvieren) finden wir uns in den Weiten des Weltalls wieder. Die Steuerung unseres Schiffes ist simpel, aber ansprechend. Wir führen einen Boost aus, vollführen Ausweichmanöver, ballern mit den linken und rechten Schultertasten aus verschiedenen Waffen und mehr. Das ist auch immer wieder mal der Fall im All, denn böse Gegnerhorden wollen uns an den Kragen. Nur wer geschickt vorgeht, ausweicht, Deckung sucht und mehr, hat Erfolg.

Wanderer zwischen den Welten

Sind wir nicht gerade in eine Schlacht verwickelt, so steht uns

Diese riesige Krabbe mussten wir am Ende der Demo bezwingen. Schön: Der Kampf zog sich über weite Strecken der Planetenoberfläche und war abwechslungsreich.

Technisch reißt *Starlink: Battle for Atlas* keine Bäume aus, ist aber ganz hübsch. Auf der Switch muss man aber mit verwaschenen Texturen und Treppchenbildung leben.

ein sehr großes – im Gegensatz zum spielerisch und stilistisch ähnlichen *No Man's Sky* aber nicht unendliches – Universum zum Erforschen zur Verfügung. Wie groß das All genau ist beziehungsweise wie viele Planeten darin auf uns warten, wollte man uns noch nicht verraten. Wir durften in der Demo auf jeden Fall einen der Planeten frei erforschen. Der Steinbrocken überzeugt durch eine gewaltige Fläche, abwechslungsreiche Areale und spannende Aufgaben. Wollen wir uns einfach nur herumtreiben, so können wir nach einem beeindruckend inszenierten und nahtlosen Landeanflug vom Weltraum aus in eine Art Schwebeflug über dem Boden übergehen; verlassen können wir unser Schiff hingegen nicht. Auf diese Weise können wir die Fauna scannen, Ressourcen sammeln (deren Verwendungszweck uns aktuell noch nicht bekannt ist) und mehr. Da Ubisoft hinter dem Spiel steckt, machen wir uns keine Sorgen, was eine umfangreiche Befüllung des Universums angeht!

Ballern, bis die Krabbe kommt

In der Hauptmission, die wir ebenfalls auf dem Planeten absolvieren durften, geht es wieder actionreicher zu. Im Schwebemodus verfügen wir noch über weitere Bewegungsmanöver wie einen Sprung und gehen gegen Roboter, riesige Kristallkugeln und andere Fieslinge vor. Interessant: Neben den Lebensanzeigen der Bösewichte ist stets ein Erfahrungslevel zu sehen – wir werden also wohl ebenfalls durch XP Level-ups erlangen können. Auch interessant: Bezüglich des Designs erinnerten uns unsere Feinde frappierend an manche Fieslinge aus *Destiny* und auch die Bildschirmanzeigen könnten aus dem Bungie-Shooter stammen. Sogar die Schießereien, obwohl in Third-Person-Perspektive und vom Steuer von Schiffen aus, weckten irgendwie Erinnerungen an *Destiny*. Eine bewusste Designentscheidung – oder interpretieren wir da zu viel rein? In einem abschließenden Bosskampf gegen eine Art riesige Krabbe mussten wir dann unser gesamtes Kampfpiloten-Talent in die Waagschale werfen und gingen zum Glück siegreich aus der Konfrontation hervor. In Sachen Präsentation konnte sich diese Schlacht durchaus sehen lassen und auch grafisch ist *Starlink* recht hübsch gemacht, zumindest in der von uns zuerst gespielten Xbox-One-Fassung.

McCloud, übernehmen Sie!

Anschließend durften wir noch an der Nintendo Switch ran und da wird das Bild von matschigen Texturen und massiver Treppchenbildung geprägt. Immerhin, sehr flüssig läuft das Geschehen auch hier. Zudem steckt im Starterpack niemand Geringeres als Fox McCloud, seines Zeichens haariger Held aus der *Star Fox*-Serie, mitsamt seinem ikonischen Arwing. Ein cooles, Nintendo-exklusives Feature. Bleibt abzuwarten, wie das Spiel bei der angesichts der Plastikfiguren recht eindeutigen Zielgruppe – Kinder – ankommt. Das Gameplay ist nämlich vergleichsweise komplex, die riesige Spielwelt erfordert Aufmerksamkeit und der Stil des Abenteuers ist zwar bunt, aber nicht kindisch. Für wen das Spiel letztendlich am meisten Sinn ergibt, sei also dahingestellt. Ein spaßiges Ding wird es aber allemal. **Lukas Schmid**

Wenn wir nicht gerade Planetenoberflächen unsicher machen, schlagen wir uns durch die Weiten des Weltraums. Hier erwarten uns zudem spannende Schiffsschlachten.

Die verschiedenen Planeten des Spiels fallen ganz schön groß aus! Trotz Hyperspeed dauert es einige Zeit, bis man sie mit seinem Schiff komplett umrundet hat.

Dadurch, dass das Universum des Spiels nicht unendlich ist wie in *No Man's Sky*, sind die Areale schön unterschiedlich gestaltet.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ein bisschen *No Man's Sky*, ein bisschen *Destiny*: *Starlink* hat mein Interesse geweckt."

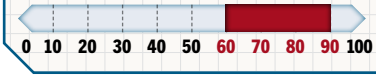
Werde ich *Starlink: Battle for Atlas* privat spielen, wenn es erscheint? Wohl eher nicht. Dieses Herumgeeiere mit Plastikfiguren fand ich schon immer nervig und im Jahr 2018 ist da definitiv die Luft raus. Den Test zum Spiel werde ich aber sehr gerne übernehmen, denn das Spiel hinter dem Plastik-Ärgernis gefällt mir sehr gut! Ein bisschen wirkt es wie eine weniger ambitionierte, aber wesentlich kompetenter gemachte Version von *No Man's Sky*, angereichert um spannende Action. Warum auch immer, muss ich hier an *Destiny* denken – geht es da noch jemandem so oder nur mir? Ich bin auf jeden Fall schon gespannt, was das Universum und die anderen Planeten noch so zu bieten haben.

INFOS

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Toronto
Alternative: Paladins
Termin: 16. Oktober 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen vom Hersteller. Wir konnten den Titel auf der E3 ausprobieren. Die Switch-Fassung sieht schlechter aus als die anderen Versionen.

WERTUNGSTENDENZ



Switch GESPIELT

Sportspiel Mit der Switch gibt's auch wieder jedes Jahr ein neues *FIFA*-Spiel für eine Nintendo-Konsole. Wir haben uns den neusten Ableger *FIFA 19* angeschaut und auch schon ausprobiert.

Deutschland ist Fußball-Land. Dafür sind wir Deutschen weltweit wahrscheinlich mindestens genauso bekannt wie für Autos und Pünktlichkeit. Abwechselnd fällt gefühlt fast die gesamte Bevölkerung alle zwei Jahre zur Weltmeisterschaft beziehungsweise Europameisterschaft in ein sommerliches Fußball-Koma, aus dem die meisten erst nach dem Sieg der deutschen Mannschaft im Finale wieder aufwachen. Oder wie dieses Jahr dann auch schon mal nach der Vorrunde. Das mag für hartgesottene Fans der Ballsportart eine Tragödie sein, wer im Besitz einer Switch ist, darf sich aber immerhin im Herbst auf ein neues *FIFA* freuen; vielleicht kann die deutsche Mannschaft ja wenigstens im Spiel Weltmeister werden.

Alle Jahre wieder

Wie jedes Jahr gibt's einen neuen *FIFA*-Ableger und auch die Switch wird wieder mit einer eigenen Version bedacht, die auf einer anderen Engine fußt als die Versionen für konkurrierende Spiele-Plattformen. Das führt dummerweise dazu, dass ihr in *FIFA 19* wie schon in *FIFA 18* auf die Story-Kampagne namens The Journey verzichten müsst, da diese technisch mit der Switch-speziellen Engine laut EA nicht zu realisieren ist. Den Karriere-Modus Ultimate Team könnt ihr aber wieder im vollen Umfang genießen, genauso wie natürlich freie Spiele, lokale sowie Online-Mehrspieler-Partien. Und Überraschung: Nachdem das Ende der Zusammenarbeit zwischen der UEFA und Konamis *Pro Evolution Soccer*-Reihe hinsichtlich der Europa League und der Champions League bekannt wurde, wusste wohl jeder, dass sich EA die frei gewordene Lizenz nicht entgehen lassen würde. Und tatsächlich, auf der Pressekonferenz EA play machte Electronic Arts die Partnerschaft mit der UEFA bezüglich der Königsklasse offiziell. Statt Champions Cup gibt es nun die offizielle Champions League inklusive Bannern, Logos, Werbepartnern, der Hymne und natürlich dem begehrten Henkelpott. Auch die Europa

Stadion-Atmosphäre wird auch in *FIFA 19* dank sehr realitätsnaher Spielinszenierung sicher wieder aufkommen.

MEINUNG
Christian Dörre

„*FIFA* wird trotz einiger Kompromisse wieder ein gutes Spiel."

Ja, die Switch-Version von *FIFA* wird auch 2018 nicht ganz an die Fassungen für PC, PS4 und Xbox One heranreichen, aber nach den vielen dunklen Jahren, in denen Nintendo-Zocker sowohl spielerisch als auch technisch immer wieder *FIFA 2004* mit angepassten Lizenzen bekommen haben, muss man erst mal froh sein, überhaupt ein gutes Fußballspiel zu bekommen. Und das wird *FIFA 19* auf jeden Fall. Spielerisch und taktisch mag die Switch-Variante den anderen Fassungen etwas unterlegen sein, doch bereits im letzten Jahr präsentierte EA uns auf der Nintendo-Plattform ein spaßiges Spiel. Deshalb bin ich guter Dinge, dass *FIFA 19* erneut einen Schritt nach vorne macht und Fußballfans an den Bildschirm fesseln wird.

League gehört nun zum prallen *FIFA*-Spielumfang. Im Zuge dessen ist zudem der Signal Iduna Park erneut im Spiel.

Feinarbeit am Gameplay

Doch damit nicht genug, denn auch am Gameplay hat sich einiges geändert. Was genau, das ist aktuell noch nicht ganz klar. Im Grunde geht es aber wie jedes Jahr um besseres Balancieren der Spieler, ihrer Bewegungen und Techniken. Bei den Versionen für andere Plattformen lassen sich etwa Flanken endlich zielgenauer und wuchtiger in den Strafraum schlagen und Kopfbälle wirken realistischer, da das Gelingen hier mehr von der Position zum Ball und der Bewegung des Spielers abhängt. Überhaupt macht es nun viel mehr aus, wie ihr zum Ball steht und die Kugel oder den ballführenden Gegenspieler anlauft. Einfaches No-look-Tiki-Taka und Hacke, Spitze, 1, 2, 3 ist vorbei, denn wenn ihr euch nicht richtig positioniert, verspringt der Ball und euer Gegner kann schnell einen Konter einleiten. Auch die Geschwindigkeit des Spielgeschehens wurde gedrosselt. Inwiefern diese Änderungen auch im gleichen Maße Einzug in die Switch-Version halten, ist aufgrund der speziellen Situation der Version für die Hybrid-Konsole mit ihrer eigenen Engine aktuell noch schwer zu sagen. Gewiss wird *FIFA 19* aber das wohl realistischste Fußball-Spiel, das es bisher auf einer Nintendo-Konsole gab, und es wird viele Gameplay-Verbesserungen im Detail aufweisen.

Technisch etwas schwach

Bei einem klassischerweise 90-minütiges Spiel hatten wir bereits die Gelegenheit, *FIFA 19* im TV-Modus auszuprobieren. Dabei bekamen wir wie schon mit *FIFA 18* ein solides Spiel zu sehen, das Fußball-Fans im Besitz der Nintendo-Konsole sicher glücklich machen wird. Gigantischer Spielumfang, offizielle Clubs, Spieler und Turniere, echte Kommentatoren, Spieler mit eigenen Persönlichkeiten, eine realistische Spielpräsentation, das eigene Traum-Team im Karriere-Modus Ultimate Team und nun endlich auch die Champions

Wie üblich wurde auch für den neusten *FIFA*-Ableger das Fußball-Gameplay wieder im Detail verbessert, um noch realistischer zu werden.

League: Dicker kann das Rund-um-Fußball-Paket wohl kaum noch werden.

Technisch hat die Switch-Version im Vergleich zur Konkurrenz aber etwas das Nachsehen. So fehlt es auf der Nintendo-Konsole doch an einigen Details und besonders im TV-Modus auf den heutzutage üblicherweise recht großen Fernsehern mangelt es in erster Linie den Spielern an knackiger Schärfe. Immerhin: Das Spiel lief beim Probespielen stets flüssig, was für eine präzise Fußball-Performance natürlich wichtiger ist als die Tattoos des Spielers genau erkennen zu können. Multiplayer-Fans dürfen sich darüber freuen, dass das Spielen mit einem einzelnen

Die Champions League gehört jetzt ganz offiziell zum Spielumfang in *FIFA* und damit jede Menge offizielle Banner, Teams und vieles mehr.

Joy-Con möglich ist und damit auch spontan unterwegs kein Problem. Das lässt auf ein insgesamt rundes Fußball-Erlebnis ab September hoffen, das dank noch mehr offizieller Lizenzen und noch besserer Gameplay-Feinjustierung über technische Engpässe hinwegblicken lässt.

Johannes Gehrling/Christian Dörre

Auf den Story-Modus The Journey müsst ihr auf der Switch wie schon letztes Jahr verzichten, dafür könnt ihr nun online endlich auch gegen Freunde spielen.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Die Switch-Version macht Abstriche, ist aber dennoch ein gutes Spiel für Fußball-Fans."

Wow, für diese Vorschau habe ich zum ersten Mal seit etwa zehn Jahren ein Fußball-Spiel angefasst. Die vermutlich beliebteste Ballsportart der Welt lässt mich einfach komplett kalt, sowohl im Fernsehen wie auch als Videospiel oder auf dem echten Rasen. Das letzte *FIFA*, das ich gespielt habe, war wohl *FIFA 07* oder *08* und tatsächlich bin ich erstaunt, wie ähnlich das Kern-Gameplay noch immer ist. Aber gut, Fußball hat sich in den letzten zehn Jahren ja auch nicht grundlegend geändert. Ich denke, das spricht für die Switch-Version, denn spielerisch scheint sie Versionen für andere Plattformen sehr ähnlich zu sein. Nur die niedrige Auflösung und die verwaschenen Details sind mir auf dem großen Fernseher doch recht deutlich aufgefallen.

INFOS

Hersteller: EA Sports
Entwickler: EA Canada
Alternative: FIFA 18
Termin: 28. September 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen vom Hersteller EA Sports und sind deutlich hübscher als die reale Grafik des Spiels in Aktion auf der Switch aussieht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Switch

SUPER MARIO PARTY™

Geschicklichkeit Alt und Neu vereint: Das scheint *Super Mario Party* bewerkstelligen zu wollen. Welche klassischen Gameplay-Elemente treffen auf welche neuen Features und Modi? Wir verraten es euch.

Mario Party: Ausgeleierte Nintendo-64-Controller in den 90er-Jahren, ausgeleiertes Spielkonzept heutzutage? Mitnichten! Nintendo hat im Rahmen der alljährlichen Spielemesse E3 den kommenden Serien-Ableger *Super Mario Party* angekündigt und während der Messe auch gleich ziemlich ausführlich gezeigt, womit das Klempner-Partyspiel ab dem 05. Oktober überzeugen soll. Nachdem die Spielserie zuletzt etwas eingestaubt daherkam und viele Fans nicht sonderlich zufrieden mit einigen Gameplay-Änderungen und -Neuerungen waren, besinnt sich *Super Mario Party* auf seine Wurzeln zurück, bietet aber zugleich viele neue Ansätze und Spielelemente.

Klassik trifft Moderne

Super Mario Party kommt mit einer Vielzahl verschiedener Modi daher, wobei der klassische *Mario Party*-Modus zentral ist. Hierbei schlagt ihr euch in einer festgelegten Anzahl an Runden über für die Serie typische Spielbretter, sammelt dabei Münzen, bestreitet nach jeder Runde ein Minispiel (was bei Erfolg ebenfalls mit Münzen belohnt wird) und erwerbt bei Toadette im Gegenzug für euer hart verdientes Geld die begehrten Sterne. Items sind wie gewohnt mit von der Partie, wobei das Spiel eine Mischung aus Klassikern und neuen Helferlein bietet. Mit dem neuen Kumpel-Telefon ruft ihr beispielsweise einen Helfer herbei, der euch mit seinem eigenen Würfel unterstützt. Apropos Würfel: Eine weitere Neuerung sind Figuren-spezifische Würfel, die ihr alternativ zum normalen Modell zur Auswahl habt. Statt der Zahlen eins bis sechs befinden sich auf Luigis speziellem Würfel beispielsweise dreimal die Eins, eine Fünf, eine Sechs sowie eine Sieben. Auf Bowsers Würfel gibt's die Eins, eine Acht, eine Neun, eine Zehn und zweimal die Möglichkeit, drei Münzen zu verlieren. Durch die alternativen Würfel sollen mehr Taktik und Abwechslung Einzug ins Spiel halten.

Auch bei den Minispielen lässt sich Nintendo nicht lumpen, insgesamt 80 Stück wird es geben. Darunter befinden sich einige Klassiker in neuem Gewand sowie auch viele erstmalige Varianten. Von Baseball über Angeln, Pferderennen, Tennis, Fässer-Rollen, Football, Roulette, Kartenspielen und Drohnenlieferung bis hin zu Dreirad-Rennen wird allerhand unterschiedliches geboten. Letzteres ist eines von vielen Minispielen, welche die Möglichkeiten der Joy-Cons wie Bewegungssteuerung, Infrarot-Sensor und Co. ausnutzen.

Unendliche Freiheit

Wer *Mario Party: Star Rush* gespielt hat, dem wird der Modus namens Partner-Party bekannt vorkommen. Hier bewegt ihr euch in alle vier Himmelsrichtungen frei über das Spielfeld und seid nicht wie auf den klassischen Spielbrettern an eine

Im klassischen *Mario Party*-Modus erwarten euch lineare Spielbretter, Items, Münzen, Sterne, Minispiele und mehr. Wie gewohnt also.

Im Tisch-Modus könnt ihr zwei Switch-Konsolen per Verbindungs-Feature miteinander verbinden und dadurch die Spielfelder mancher Minispiele erweitern.

Insgesamt ganze 80 Minispiele wird *Super Mario Party* bieten. Damit sollte es hoffentlich auch genug Abwechslung für fleißige Spieler geben.

Auch die speziellen Features der Joy-Con-Controller werden von *Super Mario Party* in manchen Minispielen unterstützt, beispielsweise die Bewegungssteuerung.

vorgegebene Route gebunden. Dadurch erhaltet ihr mehr taktische Freiheit und könnt mitunter schneller vorankommen. Zusätzlich spielt ihr in Partner-Party, wie der Name schon vermuten lässt, in Zweier-Teams und müsst somit gemeinsam Münzen und Sterne sammeln, um zu gewinnen. Genauso wie im klassischen *Mario Party*-Modus erwarten euch auch bei der Partner-Party verschiedene frische Spielbretter, die jeweils ihre eigenen Besonderheiten aufweisen und viele interaktive Elemente bieten.

Verbindet euch!

Solltet ihr im Besitz zweier Switch-Konsolen sein (oder alternativ einfach nur Freunde mit einer Switch haben), könnt ihr in Toads Freizeitraum *Mario Party* auf neue Art und Weise erleben. Im Tisch-Modus könnt ihr nämlich zwei Konsolen dynamisch miteinander verbinden, wenn sie nebeneinanderliegen. Kleines Beispiel gefällig? In einem Panzer-Minispiel erstreckt sich das Spielfeld in der Draufsicht von oben über den Bildschirminhalt von zwei Switch-Konsolen. Legt nun die beiden Konsolen auf beliebige Art und Weise aneinander, um die beiden Spielfelder miteinander zu verbinden. Das geschieht durch ein Wischen über die Bildschirme beider Switch-Konsolen. Oder ihr müsst in einem anderen Minispiel die passenden Enden von Bananen miteinander verbinden. Von dieser neuen Spielmöglichkeit abgesehen könnt ihr in Toads Freizeitraum auch einfach nur frei Schnauze verschiedene normale Minispiele zocken.

Doch damit nicht genug der Neuerungen, denn erstmals in der Geschichte der *Mario Party*-Serie könnt ihr auch online gegeneinander antreten und zwar im Online-Marathon! Dabei messt ihr euch mit Spielern rund um die Welt, aber nicht in den klassischen Spielen auf den Spielbrettern, sondern ausschließlich in Minispielen und zwar stets in fünf davon hintereinander. Schön, dass Nintendo diese Möglichkeit endlich unterstützt.

Ein Neuanfang?

Will Nintendo mit dem Hinzufügen des kleinen Wörtchens „Super“ zu *Mario Party* einen Neuanfang der Serie begründen? Diese Annahme scheint nicht ganz abwegig. Einerseits wird sich *Super Mario Party* auf viele klassische Elemente fokussieren, welche die Serie einst beliebt und erfolgreich gemacht haben, andererseits stellen beispielsweise das Verbindungs-Feature und vor allem der Online-Marathon willkommene Neuerungen dar. Vorbei scheint die Zeit, in der die Partyspiel-Serie krampfhaft versuchte, neue Konzepte zu etablieren, dabei aber viele treue Fans abschreckte. Stattdessen gibt’s endlich wieder klassische Spielbretter, Münzen und Sterne und jede Menge neue Minispiele. Wir finden: Gut so! Obendrein sieht das bisher Gezeigte auch technisch, wie von Nintendo gewohnt, astrein und grafisch sowie musikalisch sehr ansprechend und hochwertig aus. Da können wir es doch kaum mehr erwarten, bald selbst eine Partie in *Super Mario Party* zu bestreiten.

Johannes Gehrling

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Die *Mario Party*-Serie scheint endlich wieder auf dem richtigen Kurs zu sein.“

Die *Mario Party*-Serie begleitet mich nun schon seit fast 20 Jahren und zwischendurch hatte ich echt das Gefühl, dass Nintendo nicht so recht weiß, wo sie mit den Spielen eigentlich hin wollen. Spätestens seit *Star Rush* für den 3DS hat sich das Blatt aber in meinen Augen gewendet, *Super Mario Party* scheint den positiven Trend fortzusetzen. Das Verbindungs-Feature ist cool, werde ich aber realistisch betrachtet kaum nutzen. Online-Minispiele, die neuen Spezial-Würfel, 80 neue Minispiele, Partner-Party und im Kern natürlich die klassischen Spielbretter mit Münzen und Sternen klingen hingegen extrem verlockend. Wenn die Minispiele dann auch noch richtig abwechslungsreich sein werden, könnte *Super Mario Party* der beste Serien-Ableger seit langem sein.

Mit den praktischen Items verschafft ihr euch selbst einen Vorteil oder euren Mitstreitern einen Nachteil.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Jackbox Party Pack 4
Termin: 05. Oktober 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendo selbst und aus den offiziellen Trailern. Die Bilder zeigen echte Spielgrafik, sind aber teilweise hübsch in Szene gesetzt.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

XENOBLADE CHRONICLES 2
TORNA – THE GOLDEN COUNTRY

Rollenspiel *Xenoblade Chronicles 2* erhält im September eine Story-Erweiterung, die so umfangreich wird, dass Nintendo sie sogar separat als eigenständiges Spiel verkauft.

In der Erweiterung werdet ihr auch aus dem Hauptspiel bekannte Landstriche in ihrem Zustand vor 500 Jahren erkunden können.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Hier wird offenbar wesentlich mehr geboten als man von typischen DLCs gewohnt ist."

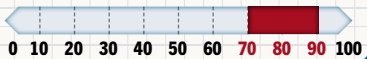
Beim Durchspielen von *Xenoblade Chronicles 2* hatte ich mir mehrfach gewünscht, etwas mehr über die Vorgeschichte des Torna-Krieges zu erfahren, und hatte nach dem Ende bereits die Hoffnung, dass sich die Erweiterung damit befasst. Schön, dass sich diese Hoffnung bewahrheitet! Noch schöner ist aber, wie viel Aufwand die Entwickler in *The Golden Country* stecken. Statt das neue Kapitel einfach mit wenig Aufwand über die bestehenden Systeme zu stülpen, kriegen wir mehrere neue Spielfiguren, frische Features, diverse Anpassungen der bestehenden Mechaniken, überarbeitete Menüs, mindestens einen neuen Spielkontinent und wer weiß, was noch. Sofern der Schein nicht trügt, können sich Serienfans auf ein „Xenoblade Chronicles 2.5" freuen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Monolith Soft
Alternative: Xenoblade Chronicles 2
Termin: 14. September 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen direkt von Nintendo und geben die Spielgrafik der DLC-Erweiterung realistisch wieder.

WERTUNGSTENDENZ



Im Rahmen des Treehouse-Livestreams zeigte Nintendo auf dieser E3 wieder ausführliche Präsentationen zu anstehenden Spielen, so auch zu *Xenoblade Chronicles 2: Torna – The Golden Country*. Hinter dem sperrigen Titel verbirgt sich eine Stand-alone-Erweiterung, die 500 Jahre vor den Ereignissen des sehr gelungenen Rollenspiel-Epos für Switch spielt. Entsprechend erlebt ihr darin den im Hauptspiel mehrfach angerissenen Torna-Krieg rund um Adam, Lora, Jin, Malus und Mythra.

Bekanntes trifft Neues

Das Abenteuer beginnt auf dem komplett neuen Kontinent Torna, im Verlauf der Handlung bereist ihr aber auch einige der schon aus dem Hauptspiel bekannten Landstriche, die aufgrund des Zeitunterschieds deutliche Veränderungen aufweisen. Als Beispiel wurde in der Präsentation Gormott gezeigt – wo Kenner des ursprünglichen Abenteuers sofort die ausufernden Ebenen wiedererkennen –, dessen Hauptstadt Torigoth in diesem Zeitalter jedoch noch gar nicht gegründet wurde. Derartige Unterschiede dürften für Spieler von *Xenoblade Chronicles 2* Anreize bieten, die wunderschöne Welt ein weiteres Mal zu erforschen.

Auf eine ähnliche Mischung aus Neuem und Bekanntem setzen die Entwickler von Monolith Soft auch bei den Spielsystemen. An den Grundlagen bei den Kämpfen ändert sich zum Beispiel nichts, doch bringen Detailänderungen neue Facetten mit sich. So werden Meister und Klingen in *The Golden Country* erstmals im Kampf die Position miteinander tauschen können. Entsprechend wird auch das Skill-System angepasst, da die Charaktere nun jeweils eigene Fähigkeiten für die Front- wie auch die Rückposition zur Wahl haben. Beim Wechsel selbst kommt ebenfalls ein Skill zum Einsatz, den man in manchen Fällen auch gezielt in Combos einarbeiten kann. Außerdem kehren die Talente aus dem ersten *Xenoblade Chronicles* zurück, sprich jeder Held verfügt über einen für ihn einzigartigen Bonus. Lora kann etwa einen Teil ihrer Lebenspunkte opfern, um sofort alle ihre Skills aufzuladen.

Rasten und Craften

Auf eurer Reise findet ihr in *The Golden Country* außerdem nun Rastpunkte, an denen ihr euer Lager aufschlagen könnt. Nicht nur kann eure Heldengruppe dadurch Lebenspunkte tanken, am Lagerfeuer könnt ihr auch Gruppenkonversationen starten und das Crafting-Menü nutzen. Jede Spielfigur beherrscht dabei eine andere Crafting-Profession, Jin bekocht die Gruppe beispielsweise, während Lora Taschen-Items herstellen kann. Auch wenn die Präsentation nur einen ersten Einblick gewährte, lässt sich jetzt schon sagen, dass *Torna – The Golden Country* eine sehr gehaltvolle Erweiterung für *Xenoblade Chronicles 2* wird. Da ergibt es auch Sinn, dass Nintendo das Add-on nicht nur als Teil des Season Pass veröffentlicht, sondern zudem als eigenständiges Spiel im Handel. **Viktor Eippert**

***Torna – The Golden Country* erzählt die Vorgeschichte zu den Ereignissen in *Xenoblade Chronicles 2*, folglich spielen Malos und Jin zentrale Rollen darin.**

Daemon X Machina hebt sich im Gameplay, der optischen Aufmachung und Musik deutlich von den meisten anderen aktuellen Spielen ab.

Switch

DAEMON X MACHINA

Action Die Switch bekommt nächstes Jahr ein ungewöhnliches, auf den ersten Blick sehr interessantes exklusives Spiel aus der Feder von Kenichiro Tsukuda spendiert.

Zur Überraschung sicher so einiger Zuschauer eröffnete Nintendo seine diesjährige E3-Direct nicht mit Mario, Link, Samus oder einer anderen klassischen Nintendo-Figur, die zu solchen Anlässen üblicherweise im Rampenlicht steht, sondern mit einem zuvor unangekündigten und sehr speziellen Action-Spiel: *Daemon X Machina*. Der futuristische Titel entsteht unter der Führung von *Armored Core*-Mastermind Kenichiro Tsukuda und vielen Entwicklern, die schon an besagter Serie arbeiteten, und erscheint 2019 exklusiv für die Switch.

Kämpfe unter Robotern

In *Daemon X Machina* übernimmt eine bösartige künstliche Intelligenz die Kontrolle über mächtige Roboter-Körper, die teilweise jahrelang nicht in Bewegung waren (und daher schon von Pflanzen bewachsen sind). Eure Aufgabe ist es, euch diesen ferngesteuerten Robotern mit eurem eigenen in den Weg zu stellen. Die Kämpfe finden sowohl am Boden als auch in der Luft vor unterschiedlichen beeindruckenden Kulissen statt. Da ein Mond kurz vor der Kollision mit dem Planeten des Spiels steht, ist alles Licht sehr rötlich, wodurch sich *Daemon X Machina* zusammen mit dem speziellen Grafikstil stark von anderen Videospielen abgrenzt.

Euren Roboter baut ihr individuell selbst zusammen, und zwar aus Teilen, die ihr entweder findet oder von besiegten Gegnern erhaltet; reparieren könnt ihr ihn damit ebenfalls, verbessern auch. In eurem Hangar modifiziert ihr gesammelte Items oder kauft sogar weitere dazu. Um im Spiel voranzukommen, müsst ihr Missionen erfolgreich absolvieren und euch in Bosskämpfen gegen besonders starke Gegner beweisen. Im Kampf dienen auf Wunsch auch Gegenstände aus der Landschaft als Waffen, beispielsweise Autos oder Straßenschilder.

In *Daemon X Machina* geht es ordentlich actiongeladen zur Sache: Riesige Roboter, herumfliegende Autos und gigantische Explosionen gehören in den Kämpfen dazu.

Vieles noch unklar

Auch musikalisch entspricht *Daemon X Machina* nicht dem Mainstream, denn da das Spiel stark von Tsukudas Musikgeschmack und dem seines Teams beeinflusst ist, bekommt ihr ausschließlich Rock und Metal auf die Ohren. Waffen-Geräusche stammen ebenfalls von echten Instrumenten wie Gitarren. Noch keine genauen Infos gibt es zur Unterstützung von spezifischen Switch-Features und zum Mehrspieler-Modus, der aber definitiv Teil des fertigen Spiels sein wird. Bekannt ist dazu immerhin, dass *Daemon X Machina* sowohl lokalen als auch Online-Multiplayer bieten wird. **Johannes Gehrling**

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Roboter, Science-Fiction, Action? *Daemon X Machina* könnte genau mein Ding werden!"

Ich muss zugeben, dass ich die *Armored Core*-Serie und Kenichiro Tsukuda bis zur Recherche für diese Vorschau noch gar nicht kannte. Umso erstaunter bin ich doch, wie das alles so an mir vorbeigehen konnte, obwohl die *Armored Core*-Spiele und auch *Daemon X Machina* doch eigentlich genau meinem Geschmack entsprechen. Roboter, Science-Fiction, Action? Genau mein Ding! Ich bin sehr gespannt, wie sich *Daemon X Machina* spielen wird, denn ausprobieren konnte ich das Spiel leider noch nicht. Nach der E3-Präsentation bin ich aber wirklich guter Dinge, dass der Action-Titel deutlich mehr wird als nur ein *Transformers*-Spiel für die Switch. Auch optisch bin ich bisher wirklich angetan. Nur die Musik entspricht so gar nicht meinem Geschmack, passt aber sicher dennoch gut zum Gameplay.

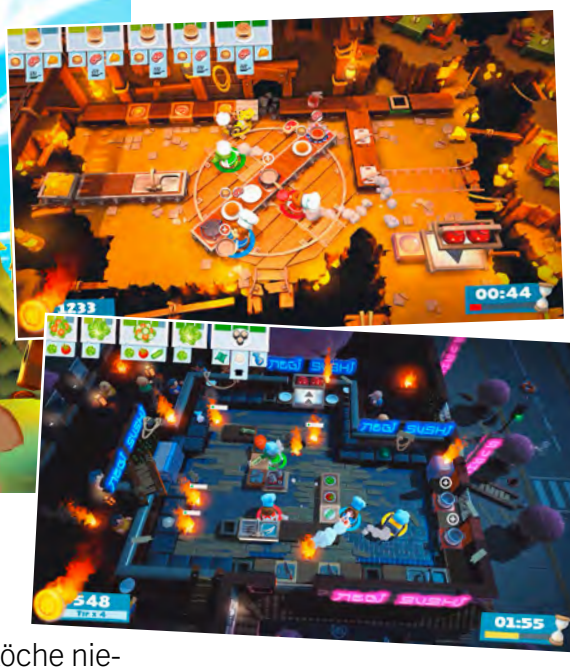
INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Marvelous Inc.
Alternative: -
Termin: 2019

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendo und sind demenstprechend hübsch in Szene gesetzt, zeigen die Grafik des Spiels aber dennoch realistisch.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Die verschiedenen Küchen sorgen durch abgefahrene Hindernisse für jede Menge Abwechslung.

Je weiter man im Spiel vorankommt, über desto mehr verschiedene Gerichte auf einmal muss man die Übersicht behalten.

OVERCOOKED 2

Geschicklichkeit Es hat schon einen Grund, warum die richtig guten Köche niemanden an sich ranlassen, wenn sie in der Küche stehen – die Leute um einen herum bringen nur Chaos in die Küche. Aber Spaß macht's!

MEINUNG
Lukas Schmid

„Einer meiner liebsten Mehrspieler-Titel der letzten Jahre ist wieder da – ich freu mich!"

Overcooked war und ist ein Musterbeispiel dafür, wie man aus einer supersimplen Spielidee etwas Besonderes machen kann. Es ist einfach eine Riesengaudi, gemeinsam mit Freunden dem Wahnsinn in der Küche zu verfallen! *Overcooked 2* fühlte sich beim Anspielen auf dem Nintendo-Stand auf der E3 nicht wahnsinnig anders an als der Erstling – was aber positiv ist, denn warum etwas ändern, was schon perfekt funktioniert? Die wenigen Anpassungen, die es dann doch in den Titel geschafft haben, sind zudem gelungene Ergänzungen. Ich weiß jetzt schon, dass *Overcooked 2* unsere Redaktion wieder einmal lahmlegen wird, wenn es erscheint, weil alle dem Küchen-Tohuwabohu verfallen werden. Aber was sollen wir tun, die Zwiebeln schneiden sich nun einmal nicht von selbst!

INFOS

Hersteller: Team 17
Entwickler: Ghost Town Games
Alternative: Overcooked
Termin: 07. August 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen vom Hersteller. Wir konnten den Titel aber bereits mehrmals spielen und können bestätigen, dass das Spiel genau so aussieht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Es ist wohl nicht übertrieben, wenn wir sagen, dass wir in keinem Multiplayer-Spiel der vergangenen Jahre so viel geflucht und gelacht haben wie in *Overcooked*. Der Titel schickt uns gemeinsam mit drei Mit-Köchen in einer isometrischen Perspektive in diverse völlig abgefahrene Küchen. Da wird unter anderem einmal auf fahrenden Plattformen gekocht, auf dem Deck eines Schiffs oder auch mal auf den Ladeflächen nebeneinander herfahrender Trucks.

Die hohe Kunst des Kochens

Unsere wenig überraschende Aufgabe: Gerichte zubereiten! Auf der Bildschirmoberseite werden nach und nach verschiedene Speisen angezeigt, die wir den hungrigen Mäulern im Speisesaal überreichen sollen. Erst einmal müssen die diversen Köstlichkeiten wie Burger, Fisch mit Pommes oder Pilzsuppe aber angefertigt werden! Jede Speise besteht aus bestimmten Zutaten, die nicht nur vermengt, sondern auch einzeln verarbeitet werden müssen. Also schnippeln wir Zwiebeln und Tomaten, kochen Kartoffeln, filetieren Fisch, brutzeln Burger in der Pfanne und mehr. Die Zeit tickt währenddessen unbarmherzig und lassen wir einen Gast zu lange warten oder servieren ihm ein fehlerhaftes Gericht, gibt es gnadenlos Punkteabzug. Hindernisse wie kleine Feuer, die gelöscht werden müssen, Platznot an den beschränkten Arbeitsstationen in der Küche, Level-spezifische Gemeinheiten wie verschwindende Plattformen und mehr machen uns dabei das Leben schwer – und die Teller, auf denen wir unsere Speisen servieren, waschen sich ja auch nicht von selbst! Hört sich stressig an, ist es auch, im Mehrspielermodus macht dieses schiere Küchen-Chaos aber einfach unverschämt viel Spaß!

The chefs are back

Overcooked 2 bietet all das und mehr: mehr Küchen, mehr Köche, zwischen denen wir wählen können, mehr Rezepte (etwa Sushi, Pasta, Pancakes und gedämpften Fisch) und einfach noch mehr Küchenwahnsinn. Erstmals wird es übrigens auch möglich sein, nicht nur lokal, sondern auch online miteinander loszulegen. Wir denken zwar, dass das lokale Spiel bei einem Titel wie diesem, in dem der Spielspaß dermaßen stark vom Kontakt mit den Mitspielern abhängt, nach wie vor die erste Wahl ist – als zusätzliche Option nehmen wir den Online-Koop aber sehr gerne mit!

Fehlende Sicherheitsstandards

Spielerisch bleibt alles so weit beim Alten, aber ein paar Neuerungen haben es dann doch in die Küche geschafft. Die neuen Levels warten mit spannenden neuen Hindernissen wie einer Art Vulkan in der Mitte auf, der ständig Feuer spuckt und damit temporär Wege blockiert, oder Portalen, die uns zu verschiedenen Punkten in der Küche schicken. Bezüglich der Steuerung gibt es auch Anpassungen zu vermelden. Herumrennen, Sachen packen, Zutaten verarbeiten und Co. ist simpel wie eh und je und jetzt können wir auch Items ein kleines Stück durch die Gegend werfen. Praktisch etwa dann, wenn sich zwischen uns und unserem Ziel gerade ein Abgrund aufgetan hat, unser Mitkoch auf der anderen Seite das gute Ding aber in Empfang nehmen kann! *Overcooked 2* wird eine konsequente Fortsetzung, die den Spaß des Erstlings perfekt emuliert und sinnvolle Neuerungen zu bieten hat. Wir halten schon einmal die Pfanne warm – am 7. August geht es zurück in die Küche! **Lukas Schmid**

DRAGON BALL FIGHTER Z

Beat 'em Up Bald dürfen auch Switch-Besitzer ans grandiose Lizenzspiel ran.

Schon im Januar erschien *Dragon Ball Fighter Z* für PS4, Xbox One und PC und heimste richtig viel Lob von Kritikern wie auch Fans ein. Der Tag-Team-Prügler fängt die aberwitzigen Kämpfe des *Dragon Ball*-Universums richtig gut ein und bietet zudem ein Kampfsystem, das Einsteiger nicht überfordert, Profis aber genug Spielraum zur Perfektion bietet. Die Kämpferauswahl umfasst von Grund auf 24 Charaktere, darunter die üblichen Verdächtigen wie Son Goku, Vegeta, Trunks, Krillin, Cell, Piccolo oder Freezer. Spezielle Kämpfer wie Broly oder Bardock bleiben dagegen hinter der Bezahl-DLC-Schranke verborgen, was auch für künftige Käufer der Switch-Version trotz der Verspätung um viele Monate nicht anders sein wird. Trotzdem versprechen die Entwickler Switch-exklusive Features, wobei bisher lediglich eine angepasste Steuerung bestätigt wurde, die ein Spielen mit nur einem Joy-Con für schnelle Mehrspielerpartien gewährleisten soll. Solisten werden dagegen auf einen Story-Modus zurückgreifen können, der aber nicht zu den Stärken von *Dragon Ball Fighter Z* zählt.

Viktor Eippert

INFOS

Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Arc System Works
Alternative: Dragon Ball Xenoverse 2
Termin: 28. September 2018

Screen-Info: Wie bei den meisten E3-Spielen haben wir auch hier das Bild vom Hersteller. Wie gut der Prügler auf Switch letztlich aussieht, prüfen wir im Test.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Die Spielgrafik fängt die Anime-Vorlage exzellent ein und geizt nicht mit Effekten.

TRIALS RISING

Geschicklichkeit Die kultige *Trials*-Reihe schafft erstmals den Sprung in den Nintendo-Kosmos.

Waghalsige Stunts mit dem Motorrad auf abgefahrenen Strecken. Dafür steht die *Trials*-Reihe, seit sie vor vielen Jahren als Browserspiel ihren Anfang nahm. Auf der E3 2018 kündigte Ubisoft mit *Trials Rising* den bereits sechsten Teil der Hauptreihe an, bei dem erstmals auch Nintendo-Fans ran dürfen. Wir konnten das Spiel auf der Messe unter Anleitung der finnischen Entwickler von RedLynx auch direkt zum ersten Mal auf der PS4 ausprobieren. Am grundlegenden Spielprinzip hat sich nichts geändert. Wir wählen aus verschiedenen waghalsigen Strecken sowie unterschiedlichen Motorrädern und versuchen, einigermaßen unfallfrei durch den Parcours zu kommen. Trotz schicker 3D-Strecken bleibt es dabei natürlich bei der gewohnten Sidescroller-Spielweise sowie den dazugehörigen, oft sehr witzigen Ragdoll-Animationen, falls es zum Unfall kommt. Eine der größten Neuerungen in *Trials Rising* ist der Koop-Modus, der von den Entwicklern auch als Freundschaften-Zerstörer bezeichnet wird. Hier sitzen nämlich zwei Spieler auf einem Tandem-Motorrad und haben jeweils 50 Prozent der Kontrolle über das Bike. Eine Garantie für Lacher und Ausraster!

Matthias Dammes/Viktor Eippert

INFOS

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: RedLynx
Alternative: Uran Trial Playground
Termin: Februar 2019

Screen-Info: Beide Screenshots wurden uns von Ubisoft zur Verfügung gestellt. Sie bilden sehr sicher nicht die Switch-Fassung des Spiels ab.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Wir bestimmten mit Analogstick und Schulter-Buttons die Neigung des Fahrers.

Bei Sprüngen aus der Höhe kommt es besonders auf die Balance beim Landen an.

MONSTER HUNTER GENERATIONS ULTIMATE

Rollenspiel Während Playstation- und Xbox-Spieler in *Monster Hunter World* jagen, erhalten Nintendo-Fans einen eigenen Ableger.

Spätestens mit *Monster Hunter World*, das Anfang des Jahres für PS4 und Xbox One erschien, erlangte die *Monster Hunter*-Reihe auch außerhalb Japans sehr große Aufmerksamkeit. Inzwischen bestätigten die Verantwortlichen bei Capcom endgültig, dass Nintendo-Fans nicht mit einer Switch-Umsetzung von *World* rechnen brauchen. Stattdessen will man die Reihe auf der Switch mit eigenen Ablegern weiterführen. Als vorübergehendes Trostpflaster erscheint im August *Monster Hunter Generations Ultimate*, das eine erweiterte und grafisch verbesserte Version von *Monster Hunter Generations* für 3DS darstellt. Wer Letzteres bereits gespielt hat, kann seinen Spielstand auf *MHGU* übertragen und sich direkt den neuen Herausforderungen stellen. Unter anderem wird es einen neuen Quest-Rang geben, der euch und bis zu drei weitere Jäger mit besonders anspruchsvollen Monstern konfrontiert. *MHGU* baut übrigens auf den traditionellen Spielsystemen der letzten Handheld-Ableger auf, was Veteranen freuen dürfte und Neulinge vor eine höhere Einstiegshürde stellt als bei *Monster Hunter World*. Dafür werden sich Jäger im Switch-Abenteuer mit der bisher größten Zahl an verschiedenen Bestien in der Seriengeschichte messen können.

Viktor Eippert

Im Switch-Ableger habt ihr die bisher größte Auswahl an erlegbaren Monstern.

INFOS

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Alternative: Monster Hunter Generations (3DS)
Termin: 28. August 2018

Screen-Info: Der Screenshot stammt von Capcom und ihr könnt davon ausgehen, dass *MHGU* auch tatsächlich so auf der Switch aussieht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

TEAM SONIC RACING

Rennspiel *Mario Kart* bekommt Konkurrenz: Auch Segas blauer Igel versteht sich auf Fun-Racer.

Wer auf Fun-Racer steht, darf sich freuen: Ab Dezember gibt's mit *Team Sonic Racing* einen weiteren Genre-Vertreter auf der Switch. Dieser glänzt mit einigen Besonderheiten. Doch zunächst zum Grundsätzlichen: Im Gegensatz zu den *Sonic & Sega All-Stars Racing*-Titeln beschränkt sich *Team Sonic Racing* auf das Sonic-Universum, 15 Fahrer wird es aus diesen Welten geben. Die Rennstrecken basieren auf Sonic-Spielen. Fragezeichen-Kisten versorgen euch mit insgesamt 14 verschiedenen Items, außerdem gibt's Boost-Felder, Turbo-Bonus für Tricks und Drifts und ihr könnt eure Fahrzeuge anpassen. Neben dem Grand Prix dürft ihr euer Können auch in Zeitrennen und im lokalen Multiplayer (maximal vier Spieler) sowie Online-Multiplayer (maximal zwölf Spieler) beweisen. Nun zur Besonderheit, den Teams: Ein Rennen besteht aus vier Teams zu je drei Fahrern. Jedes Team besteht aus einem Geschwindigkeit-, Technik- und Kraft-Fahrer. Den Sieg erringt ihr gemeinsam, indem ihr zusammen Punkte sammelt, Items tauscht und euch gegenseitig boostet, während ihr der Spur des Vorausfahrenden folgt.

Johannes Gehrling

Team Sonic Racing setzt ganz auf Team-Arbeit statt auf individuelle Siege.

Wie auch in *Mario Kart* könnt ihr eure Fahrzeuge nach euren Vorlieben anpassen.

INFOS

Hersteller: Sega
Entwickler: Sumo Digital
Alternative: Mario Kart 8 Deluxe
Termin: Dezember 2018

Screen-Info: Bei den Bildern handelt es sich um offizielle Pressebilder von Sega, die hübsch in Szene gesetzt sind, die Grafik aber doch realistisch darstellen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

KILLER QUEEN BLACK

GESPIELT

Action Schnelle Multiplayer-Action mal ganz anders

Das Arcade-Phänomen aus den USA kommt in neuer Form auf die Switch.

Das Spielkonzept von *Killer Queen Black* ist simpel: Zwei Teams treten mit vier Spielfiguren (eine Königin und drei Arbeiter) gegeneinander an und müssen als Erster eines von drei Zielen erfüllen: entweder dreimal die gegnerische Königin töten, zwölf Beeren in die Waben des Stocks bringen oder mit der Schnecke von der Spielfeldmitte bis zum Rand gelangen. Doch wie so oft ist das gar nicht so leicht, denn dank der Schreine, die Arbeiter in Krieger transformieren, und der extrem mächtigen Königin brechen sofort erbitterte Kämpfe um die jeweiligen Schlüsselbereiche der Map aus. Das Resultat sind spaßige, hektische Teamkämpfe, die beim Anspielen richtig viel Laune gemacht haben. **Viktor Eippert**

INFOS

Switch

Hersteller: Liquid Bit
Entwickler: Liquid Bit
Alternative: -
Termin: Ende 2018

Screen-Info: Das Bild kommt direkt von den Entwicklern und zeigt genau die Grafik, die wir beim Probespielen gesehen haben.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

NINJALA

Action In diesem Mehrspieler-Titel bekämpfen sich Ninjas. Mit Kaugummi.

In *Ninjala* dient Kaugummi ebenso als Waffe wie als Mittel für Spezialfähigkeiten.

Offenbar hat der große Erfolg der *Splatoon*-Spiele mächtig Eindruck bei GungHo (vor allem bekannt für *Puzzle & Dragons*) hinterlassen, denn mit *Ninjala* haben die Japaner einen Online-Mehrspieler-Titel exklusiv für Switch in Arbeit, der sehr an die Farbschlachten erinnert. Nur dient hier nicht Tinte als einzigartiges Feature, sondern Kaugummi. Dank des besonderen Kaugummi können die Ninjas in *Ninjala* spezielle Fähigkeiten einsetzen, an Wänden hochlaufen, Waffen aus dem Süßkram erschaffen und noch mehr. Das Ziel in den Mehrspielerschlachten besteht darin, möglichst viele Punkte zu sammeln, etwa für das Ausschalten der Gegenspieler. Einen Story-Modus wird es auch geben. **Viktor Eippert**

INFOS

Switch

Hersteller: GungHo
Entwickler: GungHo
Alternative: Splatoon 2
Termin: Frühling 2019

Screen-Info: Dieses Bild haben wir aus dem Ankündigungstrailer entnommen. Die Switch sollte locker in der Lage sein, diese Comicgrafik darzustellen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

TALES OF VESPERIA: DEFINITIVE EDITION

Rollenspiel Der wohl beste Serienteil kommt auf die Switch.

Serientypisch sind die Kämpfe in *Tales of Vesperia* actionbetont und in Echtzeit.

Für viele Fans der *Tales of*-Reihe gilt das im Westen ursprünglich nur für Xbox 360 erschienene *Tales of Vesperia* als der beste Teil. Ende des Jahres werdet ihr euch selbst eine Meinung dazu bilden können, denn das japanische Rollenspiel rund um den Helden Yuri Lowell erscheint dann in Form einer *Definitive Edition* erstmals auch auf einer Nintendo-Konsole, namentlich der Switch. Neben den üblichen grafischen Upgrades können sich Kenner des Spiels vor allem auf zusätzliche Inhalte und Spielfiguren freuen, die bisher nur in der Japan-exklusiven PS3-Portierung verfügbar waren. **Viktor Eippert**

INFOS

Switch

Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Namco Tales Studio
Alternative: Xenoblade Chronicles 2
Termin: Ende 2018

Screen-Info: Das Bild stammt vom Hersteller. Basierend auf unserer Erfahrung mit dem Original wirkt die Grafik darin glaubwürdig.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die vier Punkte Grafik, Sound, Steuerung und Amiibo (falls vorhanden) separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zum jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 Prozent als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

ab 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

ab 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

ab 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

ab 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

ab 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Frustresistenz beim Spieler, wobei nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

unter 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Breath of the Wild

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EPD
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Keine technische, aber eine künstlerische Meisterleistung. Deutliche Ruckler bei viel Geschehen auf dem Screen und Pop-ins trüben den Eindruck etwas.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute englische, maue deutsche Sprecher, herausragende Musikuntermalung und tolle Soundeffekte

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gyrosensor
Ab und an kraxelt man à la *Assassin's Creed* aus Versehen Wände hoch, ansonsten funktioniert's tadellos.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Ein riesiges, unglaublich abwechslungsreiches und geradezu unverschämt gut durchdachtes Abenteuer. Zahlreiche weggefallene Serienstandards werden nicht allen Fans gefallen und Elemente wie die lahme Story und die zu kleinen Dungeons sind auch objektiv betrachtet Schwachstellen, die im großen Ganzen aber kaum ins Gewicht fallen.

AMIIBO 6
Relativ unspektakulär – alle Infos im Extra-Kasten!

PRO / CONTRA
- ✚✚ Fantastisch gestaltete Spielwelt
- ✚✚ Jede Menge sinnvolle Dinge zu tun
- ✚✚ Gameplay-Neuerungen an allen Ecken und Enden
- ✚✚ Quasi vollkommene Missionsentscheidungsfreiheit
- ✚✚ Keinerlei Bugs beim Testen
- ✚ Toll umgesetztes Ressourcensystem
- ✚ Fast perfekt ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- ✚ Fühlt sich nach wie vor wie *Zelda* an
- ✖ Schlechte deutsche Synchronsprecher
- ✖ Wenige und zu kurze Hauptdungeons

WERTUNG/FAZIT

94

„Extrem kompetent gemachter Open-World-Titel und ein sehr würdiges *Zelda*-Abenteuer"

ICONS

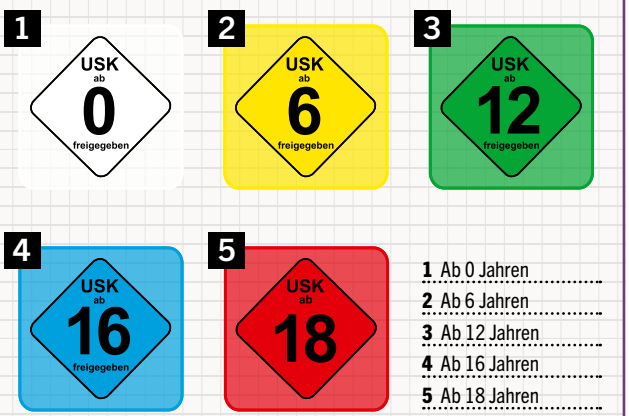
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Switch und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (32, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Mushroom Wars 2 (Switch), Mario Tennis Aces (Switch), Fallout Shelter (Switch), Ni No Kuni 2 (PS4)
Sieht gerade: TUT – Der größte Pharao aller Zeiten (Miniserie auf Amazon Video)
Und sonst: Komme ich mal wieder so gar nicht mit dem Spielen der vielen Games hinterher. Zumal diesen Sommer ungewöhnlich viele Titel und Erweiterungen erscheinen. Unter anderem noch auf meiner To-play-Liste: Hollow Knight, Octopath Traveler, South Park: DrZ, God of War und Detroit: Become Human.

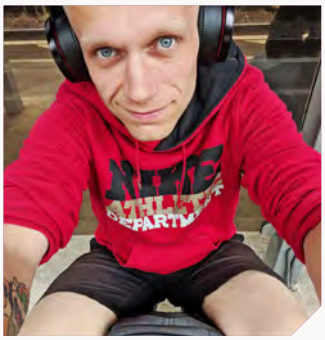
LUKAS SCHMID (29, Redakteur)

Spielt gerade: The Crew 2, Blossom Tales
Sieht gerade: Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events, Season 2
Hört gerade: Daniel Johnston
Und sonst: E3 war mal wieder sehr schön, trotz fehlender Überraschungen seitens Nintendo. Etwas unangenehm war, dass wir diesmal eine ziemliche Hitzewelle erwischt haben – der Wechsel zwischen den bis zum Frost heruntergekühlten Messehallen und der sonnengefluteten Außenwelt war nicht immer angenehm. Aber es gab mehrmals lecker Burger. Ach ja: Küsschen, Johannes!

KATHARINA REUSS (30, Redakteurin)

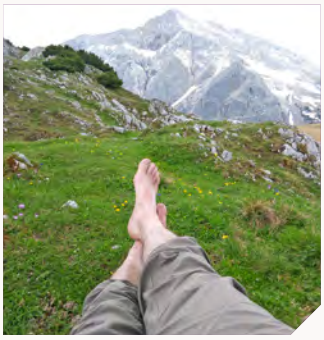
Spielt gerade: Nuclear Throne, Hollow Knight, Dark Souls Remastered
Sieht gerade: The Eric Andre Show
Liest gerade: Nick Cave: Mercy on me von Reinhard Kleist
Und sonst: Wieso kein Super Mario Odyssey und Zelda: Breath of the Wild bei Summer Games Done Quick? Ich will endlich Speedruns zu den beiden Titeln sehen, verdammt. Wenigstens ein paar leidlich aktuelle Sachen sind drin, zum Beispiel Celeste, Hob und Cuphead. Aber kein Hollow Knight!

JOHANNES GEHRLING (26, Volontär)



Spielt gerade: Mit dem Gedanken, das Wochenende in Stuttgart zu verbringen
Sieht gerade: Mit seinem kahl geschorenen Haupt echt merkwürdig aus
Hört gerade: Die Vögel zwitschern
Und sonst: Nun bin ich also wieder im Büro. Zwölf Wochen war ich nicht hier. Ein bisschen was hat sich verändert, im Grunde ist aber alles noch gleich. Mein Schreibtisch war verstaubt und voll gestellt. Die Bahn ist immer noch unzuverlässig. Lukas immer noch mein liebster Lukas aus Österreich, den ich kenne.

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)



Liest gerade: Colin Irwin – Bob Dylan (Highway 61 Revisited: Ein Album schreibt Geschichte)
Sieht gerade: Only Lovers left Alive (mal wieder), Dead Man (mal wieder), Blue in the Face (mal wieder)
Hört gerade: LUMP
Und sonst: Ich muss mich jetzt ernsthaft an die Vervollständigung meiner Jim-Jarmusch-Sammlung machen. Es kann doch nicht angehen, dass da Juwelen wie Coffee and Cigarettes oder Paterson noch fehlen. Nein, das darf nicht sein!

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Octopath Traveler (Switch), Dead Space (nach vielen Mods auf PC)
Sieht gerade: Weiter die Fußball-Weltmeisterschaft, jetzt halt für England <3.
Liest gerade: Das Gesetz zum Katastrophenschutz. Und zum Waffenrecht. Waffen und Katastrophen!
Und sonst: Wenn ihr diese Zeilen lest, arbeite ich seit sechs Jahren für die N-ZONE. Und es kommt mir so vor, als wäre ich gerade bei Thomas Eder vorbeimarschiert und hätte zum ersten Mal Hallo gesagt. Nintendo ist einfach super!

CHRISTIAN DÖRRE (30, Redakteur)

Spielt gerade: Batman: Arkham Knight, Stardew Valley, WWE 2K18, PES 2018
Sieht gerade: Progress, NJPW, WWE, Arrested Development, ganz viele B-Movies
Hört gerade: Madball – For the Cause
Und sonst: E3 vorbei, sommerliche Spiele-Blockbuster-Flaute, chronische Unlust, statt zu zocken etwas Konstruktives zu machen. Wenigstens stehen bald viele gute Konzerte an. Und weil hier jetzt noch Platz ist: „Die alte graue Stute, die ist nicht mehr, was sie war, ist nicht mehr was sie war, ist nicht mehr, was sie war."

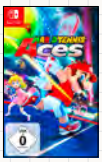
FELIX SCHÜTZ (34, Redakteur)

Spielt gerade: Hollow Knight, Heroes of the Storm (PC) und God of War (PS4)
Sieht gerade: Broadchurch Season 3, Westworld Season 2 und als Vorbereitung auf Avengers 4: Ant-Man and the Wasp
Liest gerade: Die Hölle ist die Abwesenheit Gottes von Ted Chiang
Und sonst: Züchtet derzeit motiviert Gurken und Zucchini auf seinem Balkon. Hätte privat auch so gerne eine Switch. Schreibt zwar seit Jahren für die N-ZONE, durfte sich bislang aber noch nie auf der Teamseite verewigen. Wurde langsam Zeit!

MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Reuss	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Mario Tennis Aces	Octopath Traveler	Hollow Knight	Hollow Knight
FLOP-TITEL	Fortnite	-	Mario Tennis Aces	-



Mario Tennis Aces (Switch)
∅ Wertung: 7,25 // Test S. 42

Diesseits seiner motorisierten Kart-Ausflüge gehören Marios Tennis-Sausen für mich zu den besten Klempner-Spin-offs. Ich bin sehr froh, dass sich die Serie nach dem ziemlich miesen Wii-U-Ableger wieder gefangen hat. **8**

Für „richtige“ Sportspiele mit Simulationsanspruch kann ich mich einfach nicht begeistern. Arcade-Spaß wie bei *Mario Tennis* geht für mich dagegen absolut klar. Zumal ich im Abenteuer-Modus üben kann. **8**

Was ist das bitte für ein Tennisspiel, das nicht einmal den Regeln des Sportes folgt (Best of Three anstatt Sets) und bei dem man nicht den Platz festlegen kann, auf dem bei Quick Play gespielt wird? Na ja … **5**

Tennis ist an sich nun nicht unbedingt meine Sportart, kommen aber Mario und Arcade-Elemente dazu, macht mir das dennoch Spaß. Nur online bin ich einfach viel zu schlecht, um wirklich Freude an *Mario Tennis Aces* zu haben. **8**

Octopath Traveler (Switch)
∅ Wertung: 8,0 // Test S. 46

Wow, da steckt ja wirklich was drin! Nach zig Stunden mit *Octopath Traveller* ist noch immer kein Ende in Sicht. Vom (sehr guten) zuckersüßen Grafikstil sollte man sich übrigens nicht täuschen lassen: Auch die Substanz stimmt! **8**

Octopath Traveler greift dieses einzigartige Gefühl auf, das die klassischen 16- und 32-Bit-Rollenspiele boten, verpackt das aber in moderne Technik und reichert es mit interessanten Mechaniken an. Genau mein Fall! **9**

Genau das Richtige für Fans der guten alten SNES-Rollenspiele. Niedlicher Look, großer Umfang und man weiß, was man bekommt. Hoffentlich ist's auf Dauer nicht gar so langweilig wie die Konkurrenz *Lost Sphear*. **7**

Ich hab mir das Spiel mal angeschaut und was soll ich sagen: Rollenspiele sind cool und machen durchaus Spaß. Mir reicht aber eines pro Jahr. Dennoch ist *Octopath Traveler* natürlich ein richtig guter Genre-Vertreter. **8**

Fortnite (Switch eShop)
∅ Wertung: 6,25 // Test S. 50

Meine Brüder versuchen seit langer Zeit, mir den Reiz an *Fortnite* zu erklären und es mir schmackhaft zu machen. Das ist ihnen bisher nicht gelungen, sodass ich auch der Switch-Fassung fernbleibe. Die Umsetzung passt aber. **5**

Ich habe den Switch-Release dazu genutzt, um dieses *Fortnite*, von dem alle reden, auch mal für ein paar Stunden auszuprobieren. Spaß hat es gemacht, aber selbst nach der kurzen Zeit fehlte es mir an Abwechslung. **6**

Schön, dass jetzt auch hier die Switch-Spieler mitmischen dürfen. Allerdings nicht mit dem Sony-Konto. Meine Güte, wie gemein von der Konkurrenz! Nichtsdestotrotz: Nicht ohne Grund momentan ein Riesenhit. **7**

Sind das die ersten Alterserscheinungen? Ich verstehe den Hype um Battle-Royale-Spiele einfach nicht. *Fortnite* habe ich trotzdem ausprobiert. Das Spiel ist ganz nett, aber ich bleibe online lieber bei *Mario Kart 8 Deluxe*. **7**

Wolfenstein 2: TNC (Switch)
∅ Wertung: 7,5 // Test S. 58

Gut, technisch musste die Switch-Portierung des Anti-Nazi-Shooters natürlich Federn lassen, sie sieht aber dennoch sehr anständig aus. Ansonsten bekommt man aber das volle *Wolfenstein*-Paket geboten. Gut gemacht! **8**

Das ist schon mehr ein Shooter nach meinem Geschmack: klassisch, mit präzisem (Gyro-)Aiming und storybetont. Dass die Switch-Portierung gelungen ist, freut mich außerdem auch sehr. **8**

Nicht wirklich ein Spiel oder eine Reihe, mit der ich viel anfangen kann. Wäre auch genretechnisch nichts, was ich unterwegs unbedingt spielen wollen würde. Technisch beschnitten, aber das war zu erwarten. **6**

Ich bin wirklich froh, dass auf der Switch auch wieder „Erwachsenen“-Spiele Einzug in die Nintendo-Welt halten. So kann ich tolle Titel wie *Wolfenstein 2* nämlich auch ohne teuren PC oder Konkurrenz-Konsole zocken. **8**

Crash Bandicoot N. Sane Tri. (Switch)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 60

Das dereinst quasi-offizielle Sony-Maskottchen hat mir mit zwei ziemlich miesen Wii-Abenteuern dereinst die Lust auf seine Abenteuer versaut. Der Trilogy ist es nun aber zum Glück gelungen, mich wieder mit ihm zu versöhnen. **8**

Einst harte Rivalen, inzwischen beide auf der Nintendo Switch gut vertreten. Für mich hat Mario wie schon damals klar die Nase vorn, aber das heißt nicht, dass Crash deswegen eine schlechte Figur macht. **7**

Hat Nintendo nicht genug eigene Maskottchen? Scherz beiseite, ich freue mich über den Besuch von Crash auf der Switch. Wer die Originale damals verpasst hat, kann die drei Spiele hier gemütlich nachholen. **8**

Crash Bandicoot auf einer Nintendo-Konsole? Mittlerweile Realität. Mich freut's, denn von guten Jump&Run-Spielen kann ich ohnehin nicht genug bekommen. Und dazu gehört die *N. Sane Trilogie* auf jeden Fall. **8**

Hollow Knight (Switch eShop)
∅ Wertung: 9,0 // Test S. 62

Anspruchsvoll, hübsch anzusehen, perfekt steuerbar – bei *Hollow Knight* stimmt fast alles, dankenswerterweise auch in der Switch-Umsetzung. Zudem ist der Titel ideal für unterwegs geeignet. Kein Grund zur Klage also! **8**

Gründe dafür, um *Hollow Knight* zu loben, gibt es viele. Noch mehr als die einzigartige Grafik und die klasse Spielbarkeit beeindruckt mich aber der immense Umfang für ein derart günstiges Indie-Spiel. Echt stark! **9**

Hat ja lange genug gedauert! Eines der besten Spiele des letzten Jahres gibt es endlich auch auf der Switch. Metroidvania-Liebhaber kommen um *Hollow Knight* nicht herum. Hier stimmt so ziemlich alles. Kaufen! **10**

Ein toller Comic-Stil trifft auf Metroidvania und düstere Welten tief unter einer zerfallenen Stadt? Klingt genau nach meiner Art Spiel! Und die bisherigen DLC-Inhalte sind auch gleich dabei. Deswegen ist die Switch so geil! **9**

Tolle Prämien im Shop!

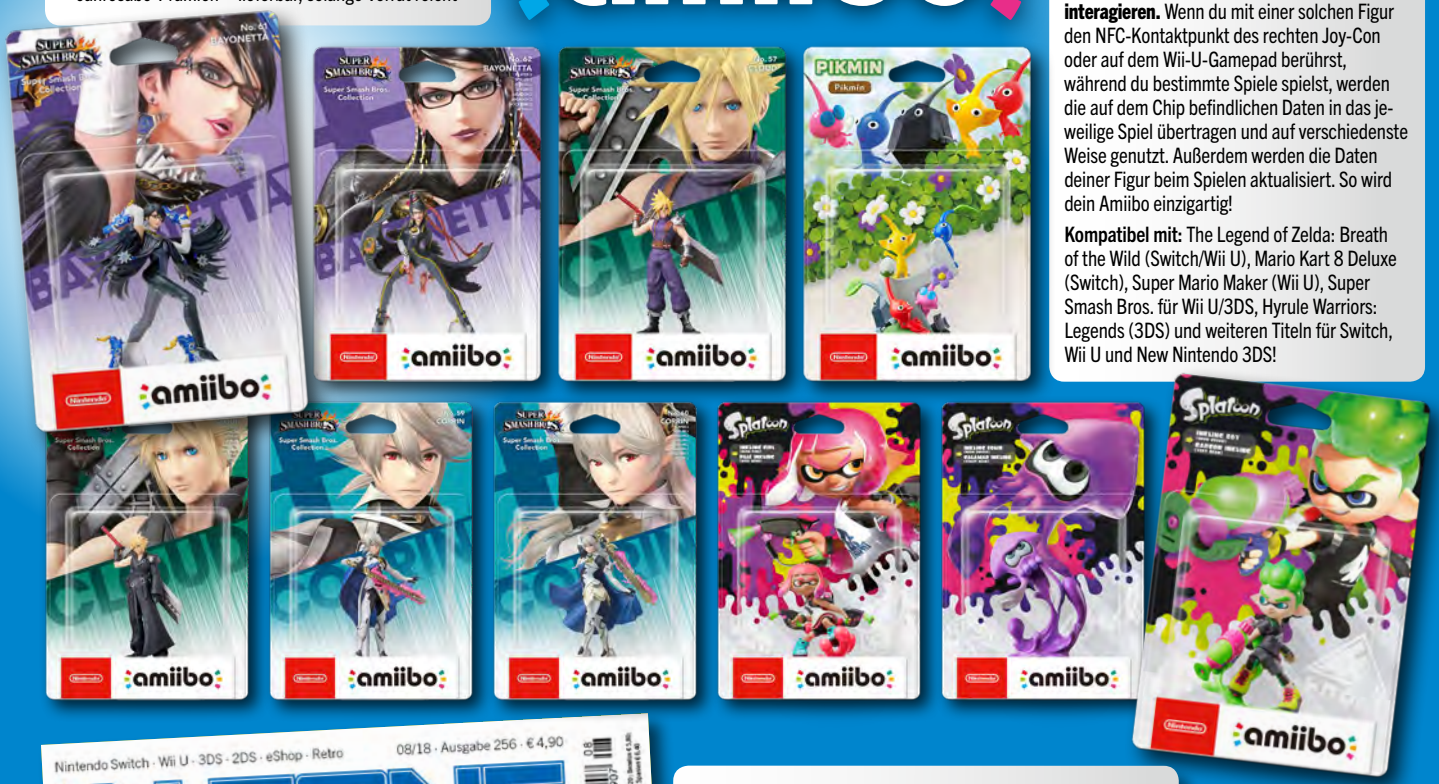
NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!



ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, (New) 3DS und Mobile. Stand: 04. Juli 2018.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juni 2018		
eSHOP Airport Architekt	United Independent Ent.	29. Juni 2018
NEU eSHOP Another World	DotEmu	25. Juni 2018
NEU eSHOP Arcade Archives Donkey Kong	Hamster	15. Juni 2018
eSHOP BlazBlue: Cross Tag Battle	PQube Limited	22. Juni 2018
S. 60 Crash Bandicoot N. Sane Trilogy	Activision	29. Juni 2018
UPDATE De Blob	THQ Nordic	26. Juni 2018
UPDATE Fallen Legion: Rise of Glory	NIS America	01. Juni 2018
NEU eSHOP Fallout Shelter	Bethesda	11. Juni 2018
UPDATE eSHOP Flashback	Microids	19. Juni 2018
S. 50 NEU eSHOP Fortnite	Epic Games	12. Juni 2018
UPDATE Harvest Moon: Licht der Hoffnung	Rising Star Games	28. Juni 2018
S. 62 UPDATE eSHOP Hollow Knight	Team Cherry	12. Juni 2018
S. 64 NEU eSHOP Inside	Playdead	28. Juni 2018
NEU eSHOP Iro Hero	Eastasiasoft Limited	07. Juni 2018
eSHOP Legendary Eleven	Eclipse Games	08. Juni 2018
S. 54 UPDATE Lego Die Unglaublichen	Warner Bros. Games	15. Juni 2018
S. 81 NEU eSHOP Limbo	Playdead	28. Juni 2018
UPDATE eSHOP Lumines Remastered	Enhance Games	26. Juni 2018
NEU eSHOP Mahjong Deluxe	Joindots	14. Juni 2018
S. 42 Mario Tennis Aces	Nintendo	22. Juni 2018
NEU eSHOP Minecraft	Mojang	21. Juni 2018
NEU eSHOP Moorhuhn Remake	Higgs Games	21. Juni 2018
NEU MotoGP 18	Milestone	28. Juni 2018
NEU eSHOP Paladins	Hi-Rez Studios	12. Juni 2018
UPDATE R.B.I. Baseball	MLBAM	21. Juni 2018
UPDATE Shaq-Fu: A Legend Reborn	Wired Procutions	05. Juni 2018
S. 68 UPDATE eSHOP Splatoon 2: Octo Expansion	Nintendo	14. Juni 2018
Sushi Striker: The Way of Sushido	Nintendo	08. Juni 2018
eSHOP The Banner Saga 2	Versus Evil	07. Juni 2018
NEU The Lost Child	NIS America	22. Juni 2018
NEU eSHOP Vegas Party	Funbox Media	21. Juni 2018
S. 58 Wolfenstein 2: The New Colossus	Bethesda	29. Juni 2018
Ys 8: Lacrimosa of Dana	Nihon Falcom	29. Juni 2018
Juli 2018		
S. 56 Captain Toad: Treasure Tracker	Nintendo	13. Juli 2018
eSHOP Go Vacation	Bandai Namco	27. Juli 2018
Mega Man X Legacy Collection 1 & 2	Capcom	24. Juli 2018
NEU eSHOP Mugsters	Team17	17. Juli 2018
S. 80 NEU eSHOP Mushroom Wars 2	Zillion Whales	05. Juli 2018
S. 46 Octopath Traveler	Square Enix	13. Juli 2018
NEU Runbow	HeadUp Games	03. Juli 2018
NEU eSHOP Semblance	Good Sheperd Ent.	24. Juli 2018
eSHOP Sleep Tight	We Are Fuzzy	26. Juli 2018
Sonic Mania Plus	Sega	17. Juli 2018
NEU eSHOP The Lion's Song: Full Season	Mi'pu'mi	10. Juli 2018
August 2018		
S. 34 Monster Hunter Generations Ultimate	Capcom	28. August 2018
eSHOP Okami HD	Capcom	09. August 2018
S. 32 NEU eSHOP Overcooked 2	Ghost Town Games	07. August 2018
UPDATE Victor Vran: Overkill Edition	Wired Productions	28. August 2018
Weitere Ankündigungen		
Adventure Time: Piraten der Enchiridion	Bandai Namco Ent.	2018
AeternoBlade 2	Corecell Technology	Nicht bekannt
eSHOP Arena of Valor	Tencent Games	2018
Ark: Survival Evolved	Studio Wildcard	Herbst 2018
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2018
UPDATE eSHOP Blacksad: Under the Skin	Microids	2019
eSHOP Blade Strangers	Nicalis	2018
NEU eSHOP Broken Age	Double Fine	Nicht bekannt
eSHOP Candleman	Spotlightor	Nicht bekannt
NEU Carnival Games	2K Games	06. November 2018
UPDATE eSHOP Cat Quest 2: The Lupus Empire	The GentleBros	Frühjahr 2019

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
eSHOP Constructor	System 3	2018
eSHOP Cosmos Defenders	Fiery Squirrel	2018
Cube Life: Survival HD	Cypronia	2018
S. 31 NEU Daemon X Machina	Nintendo	2019
Dark Souls Remastered	Bandai Namco	Sommer 2018
S. 33 NEU Dragon Ball Fighter Z	Bandai Namco	27. September 2018
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Dream Alone	Fat Dog Games	2018
eSHOP Eternum	Back to Basics Games	Nicht bekannt
eSHOP Everspace	Rockfish Games	Nicht bekannt
S. 26 NEU FIFA 19	EA Sports	28. September 2018
NEU eSHOP Fimbul	Eurovideo	November 2018
S. 23 UPDATE Fire Emblem: Three Houses	Nintendo	Frühjahr 2019
eSHOP Firewatch	Valve	2018
eSHOP Flipping Death	Zoink Games	Nicht bekannt
NEU eSHOP Grim Fandango	Double Fine	Nicht bekannt
NEU Grip	Wired Productions	Herbst 2018
NEU Hyper Sports R	Konami	Nicht bekannt
eSHOP Ira	Ore Creative	2018
S. 35 NEU Killer Queen Black	Bumblebear Games	Frühjahr 2019
eSHOP Last Encounter	Exordium Games	Sommer 2018
eSHOP Mark of the Ninja Remastered	Klei Entertainment	Herbst 2018
Mega Man 11	Capcom	02. Oktober 2018
NEU eSHOP Mercenaries Wings: The False Phoenix	Circle Entertainment	2018
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Miles & Kilo	Michael Burns	2018
NEU eSHOP Modern Combat	Gameloft	Nicht bekannt
eSHOP Monster Boy And The Cursed Kingdom	FDG Entertainment	2018
NEU My Hero One's Justice	Bandai Namco	Oktober 2018
S. 35 NEU Ninjala	GungHo Online Ent.	Frühjahr 2019
eSHOP Penguin Wars	Dispatch Games	Sommer 2018
eSHOP Pillars of Eternity	Obsidian Entertainment	Winter 2018
eSHOP Pocket Rumble	Chucklefish Games	Nicht bekannt
NEU Pokémon für Nintendo Switch	Nintendo	2019
S. 20 NEU Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli!	Nintendo	16. November 2018
eSHOP Polygod	Krafted Games	Sommer 2018
eSHOP Putty Pals	Harmonious Games	2018
eSHOP Puzzlebox	Bplus	2018
Real Farm	Soedesco	2018
Redout	Nicalis	2018
eSHOP Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
eSHOP Road Redemption	Pixel Dash Studios	Nicht bekannt
Roller Coaster Tycoon Switch	Atari	Nicht bekannt
Saturday Morning RPG	Limited Run Games	Sommer 2018
eSHOP Shakedown: Hawaii	vBlank	2018
Shin Megami Tensei 5	Atlus	Nicht bekannt
eSHOP Sky Of Azura	Sky Of Azura	Nicht bekannt
UPDATE SNK Heroines: Tag Team Frenzy	SNK	7. September 2018
eSHOP Squadron 51	Loomiarts	Winter 2018
S. 24 UPDATE Starlink: Battle for Atlas	Ubisoft	16. Oktober 2018
NEU eSHOP Star Story: The Horizon Escape	Forever Entertainment	Nicht bekannt
Steep	Ubisoft	2018
S. 28 NEU Super Mario Party	Nintendo	05. Oktober 2018
S. 16 UPDATE Super Smash Bros. Ultimate	Nintendo	07. Dezember 2018
Syberia 3	Microids	Sommer 2018
S. 35 NEU Tales of Vesperia: Definitive Edition	Bandai Namco	Winter 2018
S. 34 NEU Team Sonic Racing	Sega	Dezember 2018
eSHOP The Banner Saga 3	Versus Evil	Sommer 2018
NEU The Walking Dead: Die letzte Staffel	Telltale Games	2018
The World Ends With You – Final Remix	Nintendo	2018
Titan Quest	THQ Nordic	2018
Travis Strikes Again: No More Heroes	Grasshopper Manufacture	2019
S. 33 NEU Trials Rising	Ubisoft	Februar 2019
eSHOP Turbo Pug DX	Back to Basics Gaming	Nicht bekannt
eSHOP Undertale	8-4, Ltd.	Nicht bekannt
eSHOP Unruly Heroes	Magic Design Studios	2018
UPDATE Valkyria Chronicles 4	Sega	25. September 2018
NEU Warriors Orochi 4	Koei Tecmo	19. Oktober 2018
S. 30 NEU eSHOP Xenoblade Chronicles 2: Torna	Nintendo	14. September 2018
eSHOP Xenosis: Alien Infection	NerdRage Studios	Nicht bekannt
UPDATE Yoshi für Nintendo Switch	Nintendo	2019

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juni 2018		
NEU eSHOP I.F.O.	Turtle Cream	28. Juni 2018
NEU eSHOP Sanrio Characters Picross	Jupiter	28. Juni 2018
S. 06 Sushi Striker: The Way of Sushido	Nintendo	08. Juni 2018
Juli 2018		
S. 56 Captain Toad: Treasure Tracker	Nintendo	13. Juli 2018
WarioWare Gold	Nintendo	27. Juli 2018
Weitere Ankündigungen		
eSHOP Antipole DX	Saturnine Games	2018
Cube Creator DX	Arc System Works	Nicht bekannt
eSHOP Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2018
Dragon Quest Monsters: Joker 3 Professional	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Drancia Saga	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Etrian Mystery Dungeon 2	Atlus	Nicht bekannt
eSHOP Forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
eSHOP Grinsia	Nicalis	2018
Luigi's Mansion	Nintendo	2018
Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + B. Jr.s R.	Nintendo	2019
Mighty No. 9	Comcept	2018
eSHOP Minecraft: New Nintendo 3DS Edition	Mojang	2018
eSHOP Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2018
eSHOP Mixed Messages	Activision	2018
Omori	Omocat	Nicht bekannt
Persona Q2	Atlus	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Rise: Race the Future	VD-Dev	2018
eSHOP Shakedown Hawaii	vBlank	2018
eSHOP Spheroids	Eclipse Games	2018
eSHOP Strike Force Foxx	Big John Games	2018
eSHOP Swords & Soldiers 3D	Circle Entertainment	2018
The Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Glory Detail	2018
eSHOP Warlock's Tower	Midipixel Studio	2018
eSHOP Whoa Dave!	Gaijin Games	2018
NEU Yo-kai Watch Blasters: Rote-Katzen-Kommando	Level-5	07. September 2018
NEU Yo-kai Watch Blasters: Weiße-Hunde-Brigade	Level-5	07. September 2018
Yu-Gi-Oh! Saikyo	Konami	Nicht bekannt

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2018		
Dragalia Lost	Nintendo	2018
Mario Kart Tour	Nintendo	2018/2019
PokéLand	The Pokémon Company	Nicht bekannt
S. 66 NEU Pokémon Quest	The Pokémon Company	27. Juni 2018
The Legend of Zelda	Nintendo	2018

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 07. Dezember 2018

UPDATE

SUPER MARIO PARTY (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 05. Oktober 2018

NEU

SPLATOON 2: OCTO EXPANSION (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Shooter **Termin:** 14. Juni 2018

UPDATE

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS (SWITCH)

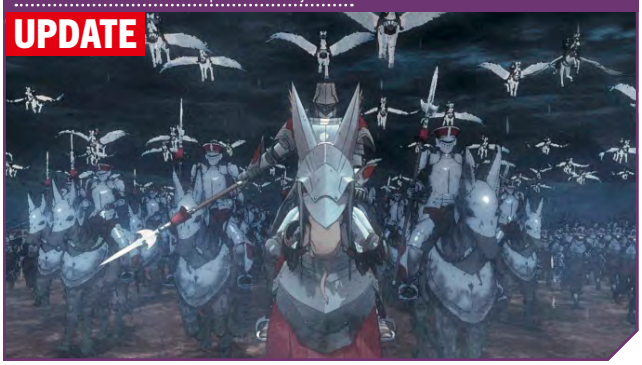
Hersteller: Ubisoft **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 16. Oktober 2018

UPDATE

FIRE EMBLEM: THREE HOUSES (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Frühjahr 2019

UPDATE



MARIO TENNIS ACES

Sportspiel Sportmuffel aufgepasst: *Mario Tennis Aces* könnte dank zahlreicher Fun-Elemente und Story-Modus auch was für euch sein. Spiel, Satz und Sieg für das Klempner-Sportspiel?

Die *Mario Tennis*-Serie hat seit ihrem Ursprung Ende der 1990er-Jahre schon einige Hochs und Tiefs mitgemacht. Während der Serien-Erstling seinerzeit extrem gut bei der Fachpresse ankam (N-ZONE-Wertung: 95), konnte der bis dato neuste Teil für Wii U aufgrund einiger Kritikpunkte nicht mehr so überzeugen. Zwischendurch glänzte beispielsweise *Mario Power Tennis* für den Gamecube, wohingegen auch die Ableger für Wii U und 3DS eher mäßig gut ankamen. Zum Glück entledigt sich die Sportspiel-Serie auf der Switch mit *Mario Tennis Aces* ihrer meisten Altlasten und bietet hochwertige Pixel-Kost auf Nintendos Hybrid-Maschine.

Toller Story-Modus

Der Story-Modus (im Spiel als Abenteuer-Modus bezeichnet), den es seit dem GBA-Ableger bei *Mario Tennis* nicht mehr gegeben hat, spielt dabei eine wichtige Rolle. Die Geschichte hinter dem Abenteuer ist *Mario*-typisch reines Mittel zum Zweck, daher hier nur in aller Kürze: Ein Bösewicht entführt mehrere bekannte Mario-Figuren. Ihr macht euch in der Rolle von Mario auf, den Fiesling aufzuhalten und eure Freunde zu befreien. Dazu müsst ihr eine in fünf verschiedene Gebiete (Wald, Gruselvilla, Schneeberg und so weiter) aufgeteilte Spielwelt absolvieren und in jedem Gebiet einen Machtstein ergattern, den ihr für das Besiegen eines Boss-Gegners erhaltet. Auf diesem Weg schlagt ihr euch durch zahlreiche Tennis-Matches gegen verschiedene Gegner aus dem *Mario*-Universum, wechselnd in klassischen Matches, Trainings oder anderen speziellen Herausforderungen.

Gameplay-technisch basiert *Mario Tennis Aces* natürlich auf der realen Ballsportart, bietet aber

In besonderen Trainings-Matches könnt ihr euch neben wertvollen Erfahrungspunkten auch nützliche Tipps und besonders starke Schläger verdienen.

Typisch für Nintendo- beziehungsweise *Mario*-Spiele besteht die Spielwelt im Abenteuer-Modus aus verschiedenen Gebieten mit unterschiedlichen Themen.

(besonders im Abenteuer-Modus, dazu gleich mehr) darüber hinaus viele weitere Elemente. Neben den normalen Schlägen (Topspin, Slice etc.) könnt ihr sogenannte Spezialschläge ausführen. Hierfür benötigt ihr Energie, die ihr durch lange Ballwechsel und geladene Schläge auffüllt. So könnt ihr bei komplett aufgeladener Energie-Leiste einen besonders starken Spezialschlag ausführen, der kaum aufzuhalten ist und bei einem schlecht getimten Block-Versuch des Gegners sogar dessen Schläger zerbrechen kann. Abhilfe schafft hierbei im Grunde nur der Super-Zeitluper, ein Zeitlupen-Modus, den ihr mittels Schulterbutton aktiviert und der ebenfalls Energie verbraucht. Durch das Verlangsamen der Zeit erreicht ihr weit entfernte und/oder besonders schnelle und stark geschlagene Bälle wesentlich leichter. Mit Zielschlägen visiert ihr eine beliebige Stelle des Spielfelds ganz genau an und donnert den Ball dorthin. Mittels Doppeldrücken des X-Buttons oder Steuern des rechten Analog-Sticks erreicht ihr mit dem Trick-Schlag auch noch Bälle, die eigentlich viel zu weit weg sind. All diese nicht sonderlich realen Moves erweitern das im Kern durchaus klassische Tennis-Gameplay von *Mario Tennis Aces* um spaßige zusätzliche Möglichkeiten und gleichen mitunter auch mangelndes Tennis-Talent wieder aus. Außerdem sorgen die Spezialschläge für reichlich Abwechslung und Action auf dem Court.

Erwischt ihr den Ball innerhalb des leuchtenden Sterns, ist das ein besonders effizienter Stern-Schlag.

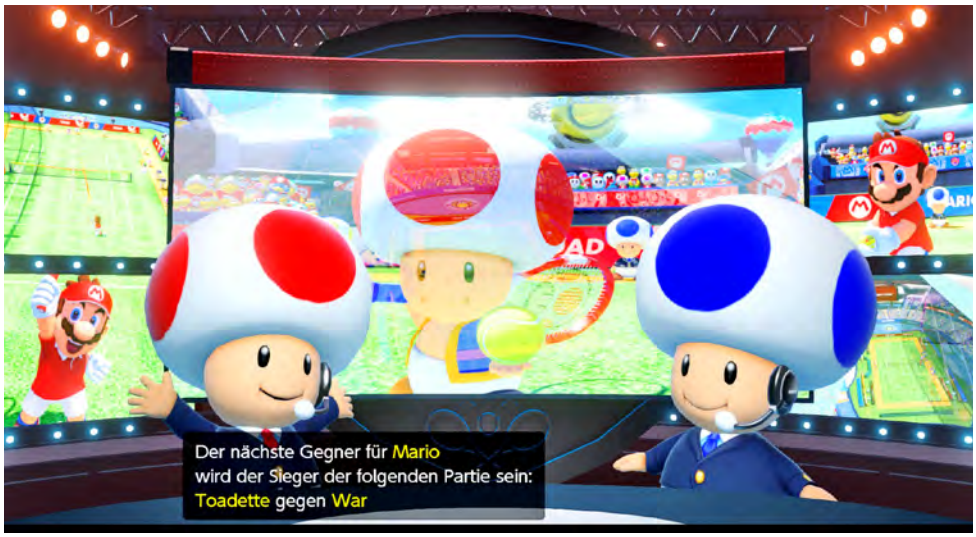
Während diese Moves die Grundlage aller Modi im Spiel bilden, geht der Abenteuer-Modus sogar noch ein Stück weiter. Hier besitzt Mario nämlich Statuswerte (Schlaghärte, Lauftempo, Gewandtheit), die mit steigendem Level immer besser werden. Erfahrungspunkte, nötig für den Level-Aufstieg, bekommt ihr für alle Matches im Abenteuer-Modus, die ihr beendet – auch wenn ihr verliert oder das Match schon mal erfolgreich absolviert habt. In jedem Gebiet könnt ihr durch das Meistern eines speziellen Trainings-Duells außerdem einen neuen Schläger freischalten, der in den Kategorien Angriff, Verteidigung und Stabilität bessere Werte aufweist als euer Start-Modell. Und außerdem: Kontert ihr besonders starke Spezialschläge nicht haargenau zum richtigen Zeitpunkt, kann euer Schläger zerbrechen, wodurch ihr das laufende Match verliert. Besitzt ihr jedoch mehrere Schläger, verliert ihr erst, wenn alle zerbrochen sind. Ihr solltet also möglichst alle Spezial-Schläger sammeln, wenn ihr in den besonders anspruchsvollen Boss-Matches bestehen wollt, die am Ende jedes Gebiets auf euch warten.

Auch die Tennis-Plätze im Abenteuer-Modus strotzen vor Besonderheiten. Da befinden sich beispielsweise Piranha-Pflanzen in der Mitte beim Netz, die den Ball fressen und zu euch zurückschießen. Oder ein Schiffsmast lässt die Bälle im 90-Grad-Winkel kaum vorhersehbar an sich abprallen. Davon abgesehen besteht eure Aufgabe in vielen Matches nicht darin, ein Spiel nach Punkten zu gewinnen, sondern bestimmte Aufgaben zu erfüllen, zum Beispiel eine bestimmte Zahl an Shy Guys abzuschießen oder ein Spiegel-Rätsel zu lösen. Im Kern könnte man den Abenteuer-Modus daher als Adventure bezeichnen, dessen Rätsel und Herausforderungen auf Tennis-Mechaniken beruhen. Und das macht verdammt viel Spaß. Etwas sauer stoßen uns nur der teilweise stark schwankende Schwierigkeitsgrad und die recht kurze Gesamt-Spielzeit des Abenteuer-Modus auf. Wir hätten nämlich gerne noch mehr wohlige Spielstunden in diesem Modus verbracht.

Im Spiel trefft ihr auf zahlreiche Gegner-Typen aus dem großen *Mario*-Universum, so auch auf Mutant Tyranha.

Turniere und Real-Modus

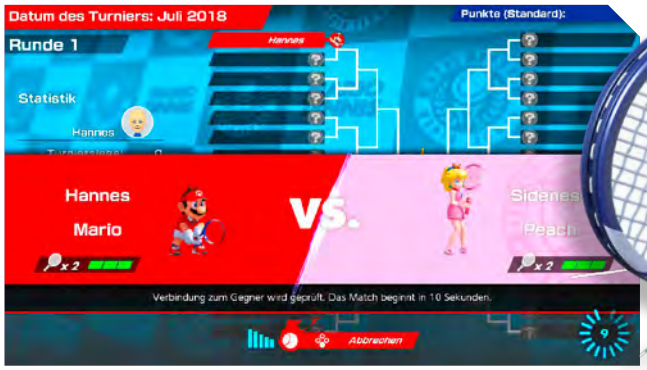
Doch natürlich hat *Mario Tennis Aces* noch so viel mehr auf dem Kasten, was auf lange Sicht viele weitere Spielstunden bietet. Im Turnier-Modus tretet ihr in einem klassischen Tennis-Turnier, bestehend aus Achtel- (nur im Online-Turnier), Viertel- und Halbfinale sowie Finale, gegen zufällig ausgewählte Computer-Gegner oder im Fall des Online-Turniers andere Spieler an. Im Gegensatz zum Abenteuer-Modus verfügt ihr hierbei nur über den Standard-



Im Turnier-Modus wie auch in allen anderen Modi des Spiels haben die Entwickler die Präsentation von *Mario Tennis Aces* wahnsinnig liebevoll und hübsch gestaltet. Die kurzen Zwischensequenzen sehen wirklich wunderschön aus.

Am Ende jedes Gebiets müsst ihr euch in einem Boss-Match gegen einen besonderen Boss-Gegner behaupten, um einen Machtstein zu erhalten.

Mit Hilfe des neuen Ziel-Schlages pfeffert ihr eurem Gegner den Tennisball an einen exakten Punkt auf seiner Seite des Platzes, den er idealerweise nicht erreicht.



In der Online-Variante des Turnier-Modus könnt ihr euch jeden Monat in einem neuen Turnier beweisen und Punkte sammeln. Gegner werden zufällig ausgewählt.

Schläger und könnt die Spielfigur auch nicht durch Level-Aufstieg verstärken. Ebenso verzichten die Tennis-Plätze auf Gimmicks. Während es im ersten Cup (Pilz-Cup) noch recht gemächlich und nicht allzu fordernd zur Sache geht, steigt der Anspruch direkt ab dem zweiten Cup (Blumen-Cup) ganz ordentlich an.

Mit dem Real-Modus will Nintendo den Bewegungssteuerungs-Fans gerecht werden, denn hier steuert ihr das Spiel, indem ihr die Controller wie echte Tennis-Schläger bewegt. Das funktioniert technisch akzeptabel, angesichts Nintendos reichhaltiger Erfahrung mit Bewegungssteuerung aber doch etwas zu träge. Insofern ist durchaus einige Eingewöhnungszeit notwendig, um diesen Modus auch wirklich zu meistern. Immerhin: Leichter wird es durch besonders große Riesenbälle, die ihr trotz Bewegungssteuerung recht gut erwischt. Dank Challenge-System könnt ihr vermeintlich ins Aus gegangene Bälle außerdem oftmals noch retten. Durch diese Einstellungsmöglichkeiten ist es teilweise möglich, die durch Bewegungssteuerung eingebüßte Präzision etwas auszugleichen. Im Übrigen dürft ihr im Real-Modus nicht nur alleine gegen CPU-Gegner, sondern auch gemeinsam mit Freunden und Co. vor dem Fernseher im Mehrspieler-Modus mit maximal vier Personen gleichzeitig ran.

Mehrspieler für alle

Und dann wäre da natürlich noch das Herzstück eines *Mario*-Sportspiels: der Mehrspieler-Modus. Hier unterstützt *Mario Tennis Aces* alle Möglichkeiten der Switch. So dürft ihr gemeinsam an einer Konsole mit bis zu drei weiteren Mitstreitern ran. Im lokalen Spiel verbindet ihr euch mit weiteren Switch-Konsolen, sodass jeder auf seiner eigenen Hardware zockt. Hierbei können pro Konsole je zwei Spieler mitmachen. Und natürlich dürft ihr auch online zocken, dabei ebenfalls sogar zu zweit an einer Konsole. Je nachdem, wie viele Freunde mitspielen wollen, ob ihr zu Hause am Fernseher oder unterwegs direkt auf der Konsole zockt oder ob ihr alleine oder zu zweit gegen Spieler aus aller Welt antreten

Der Mehrspieler-Modus dürfte *Mario Tennis Aces* für viele Spieler über den relativ kurzweiligen Abenteuer-Modus hinaus besonders interessant machen. Die Möglichkeiten sind durch lokalen Multiplayer und Online-Spiel vielfältig.

wollt: *Mario Tennis Aces* hat die passende Lösung für euch parat. Dank der vielen Spezialfähigkeiten bereiten Mehrspieler-Matches auch in *Mario Tennis Aces* noch genauso viel Spaß wie sie das in vorherigen Serien-Ablegern auch schon taten. Insofern hat der Multiplayer das größte Potenzial für Langzeitspaß. Durch mannigfaltige Einstellungsmöglichkeiten lässt euch das Spiel ziemlich freie Hand bei der Ausgestaltung der Matches im Multiplayer. Online-Spiele leiden aber mitunter mal mehr, mal weniger stark unter Verbindungsfehlern, Rucklern sowie langen Wartezeiten auf Mitspieler. Da ist noch Luft nach oben.

Technisch astrein

Besonders glänzen kann das neue *Mario Tennis* bei der optischen und musikalischen Aufmachung. Die Zwischensequenzen, egal ob im Abenteuer-Modus, bei Turnieren oder allen anderen Matches, sind äußerst hübsch animiert und genauso wie das restliche Spiel von einer wirklich tollen Soundkulisse unterlegt. Auch technisch leistet sich das Spiel keine Patzer und so ist das Bild stets knackig scharf und frei von Rucklern oder einer spürbar niedrigen Bildwiederholrate, was für den Handheld- gleichermaßen wie für den TV-Modus gilt. Die Steuerung ist durchaus anspruchsvoll und komplex, geht aber bereits nach einiger Spielzeit in Fleisch und Blut über. Über das Hauptmenü habt ihr zudem jederzeit Zugriff auf detaillierte Anleitungen zur Steuerung, zu den verschiedenen Schlag-Typen und auch zu den grundsätzlichen Tennis-Regeln und -Techniken. Reichlich Übung ist dennoch gefragt, um darüber hinaus ein richtig guter Spieler zu werden. Zum Einstieg lernt ihr in zwei Levels zu Beginn des Abenteuer-Modus alle Grundlagen.

Tennis für Sportmuffel

Mario Tennis Aces ist für Tennis das, was *Mario Kart* für Kart-Rennen ist: Es spiegelt die echte Sportart wider und ist hier und da schon irgendwie realistisch, aber durch so viele Spaß-Elemente erweitert und geprägt, dass das Spiel zu Recht nicht den Anspruch an sich selbst stellt, eine Simulation zu sein. Vielmehr macht *Mario Tennis Aces* die beliebte Ballsportart auch solchen Spielern zugänglich, die mit echtem Tennis nicht wirklich etwas anfangen können und daher nie auf die Idee kämen, ein Tennis-Videospiel auch nur anzufassen. Im Multiplayer und ganz besonders beim Online-Spielen ist das Spiel dennoch teilweise extrem anspruchsvoll, aber eben auf seine eigene Art, indem beispielsweise viele ambitionierte Spieler solche unrealistischen Elemente wie Spezialschläge perfekt beherrschen. Der Abenteuer-Modus bietet zudem allen eine spaßige Abwechslung, die lieber alleine spielen oder nach einem Grund suchen, Matches zu bestreiten – also mal abgesehen vom guten Gefühl, den Gegner an die Wand zu spielen. *Mario Tennis Aces* ist ein sehr gutes Switch-Spiel, das vielen verschiedenen Spieler-Typen etwas zu bieten hat und bloß nicht im Sommerloch untergehen sollte. Dafür steckt zu viel Herz im neusten Ausflug des Klempners auf den Tennis-Court. ■ **Johannes Gehrling**

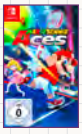
Die Plätze im Mehrspieler-Modus weisen mitunter Besonderheiten auf. Auf diesem sandigen Gelände prallen die Bälle beispielsweise sehr gedämpft ab.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Wenn ich Spaß mit einem Tennis-Spiel haben kann, dann ihr sicherlich auch."

Ich mache heutzutage sehr gerne selbst Sport, das war nicht immer so. Konstant langweilig fand ich es aber schon immer, anderen beim Sport zuzusehen. Eine Spielspaß-Zwickmühle waren für mich deswegen auch schon immer auf bestimmten Sportarten basierende Videospiele. Mir persönlich gefällt *Mario Tennis Aces* daher vergleichsweise gut, weil durch Spezial-Schläge und den Abenteuer-Modus mit seinen vielen ungewöhnlichen Herausforderungen ordentlich Abwechslung ins Spiel kommt. Findet ihr euch in diesen Worten wieder? Dann ist das Spiel wahrscheinlich etwas für euch, auch wenn ihr mit Tennis eigentlich nichts anfangen könnt. Ich bin zudem sehr froh, dass die Serie wieder zu ihrer alten Stärke zurückfindet, nachdem der Wii-U-Ableger für mich einfach enttäuschend war.

Mario Tennis Aces



Termin: 22. Juni 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Camelot
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 9
Ein wunderschönes Spiel mit tollen Zwischensequenzen, guter Auflösung und stabiler Bildwiederholrate.

SOUND 8
Text: Deutsch
Typisch für moderne Mario-Spiele besitzt auch *Mario Tennis Aces* einen wahrhaft klangvollen Soundtrack.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller, Gyrosensor
Zu Beginn kann die Steuerung etwas überfordern, mit der Zeit lernt ihr aber geschickt damit umzugehen.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (stufenlos)
Der Abenteuer-Modus bereitet viel Spielspaß, fällt aber kurz aus. Danach gibt's abseits der wenigen Turniere nur noch bedingt Motivation, allein zu spielen.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2-4 **Spieler offline:** 2-4
Im Mehrspieler-Modus gibt's Langzeitspaß. Lokale Matches bieten eine nette Abwechslung zu Dauerbrennern wie *Mario Kart*, unterwegs sorgt die Verbindung mit anderen Konsolen für Spaß. Online geht's sogar richtig anspruchsvoll zur Sache, leider aber relativ häufig mit Rucklern und schlechter Verbindung.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Dauerbrenner für Mehrspieler-Spaß
- ✚ Spaßiger Abenteuer-Modus
- ✚ Auch für Sportmuffel interessant
- ✚ Vielzahl an Modi
- ✚ Hübsche und liebevolle Inszenierung
- ✚ Neue Spezialschläge sorgen für Abwechslung
- ➖ Online-Modus mit technischen Schwierigkeiten
- ➖ Abenteuer-Modus etwas kurz ausgefallen
- ➖ Real-Modus schlecht umgesetzt

WERTUNG/FAZIT

83

„Nicht nur hartgesottene Tennis-Fans sollten einen Blick auf *Mario Tennis Aces* wagen."

N-ZONE Switch HIT

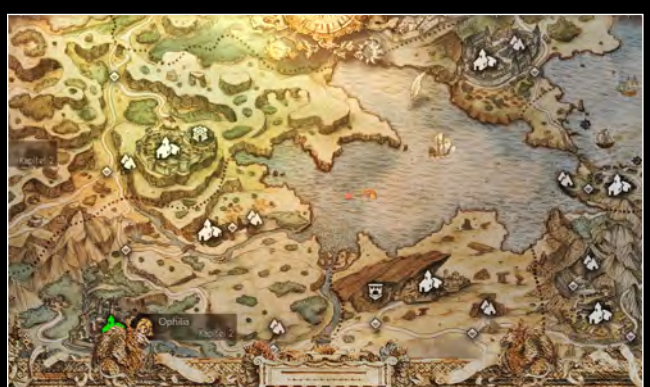
OCTOPATH TRAVELER

Rollenspiel Würde man eine SNES-Cartridge aus dem Ehrenregal holen und mit beiden Händen fest in eine Next-Gen-Konsole stopfen, es käme wohl dieses edle Rollenspiel dabei heraus.

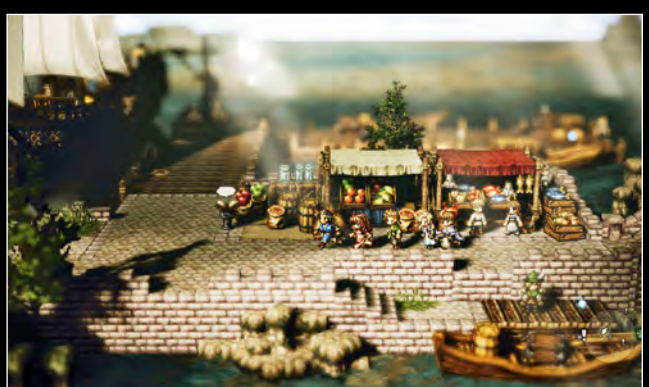
Solltet ihr zu denjenigen Abenteurern gehören, die sich bereits bestens mit Square Enix' wunderbarem neuen (J)RPG auskennen und nur noch auf unseren Segen warten – hier ist er: *Octopath Traveler* ist ein fantastisches Rollenspiel geworden. Eine grandiose Liebeserklärung an die 16-Bit-Ära, die sich ein Herz fasst und all die wunderbaren Details auf die Switch bringt, die wir bereits in *Final Fantasy VI* so geschätzt haben. Oder in *Chrono Trigger*. Oder in *Breath of Fire 2*. Das Spiel trifft seinen Stil perfekt. An allen Ecken strahlt es Kompetenz aus, das Feuer und Wasser auf dem Display meint man regelrecht spüren zu können. Dabei ist *Octopath Traveler* aber auf keinen Fall ein Retro-Blender: Eingebettet in deutlich über 50 bis 60 Stunden Spielzeit selbst bei einigermaßen flottem Tempo, begeistert uns neben dem starken Plot vor allem das Kampfsystem.

Acht Helden sollt ihr sein

Octopath Traveler bleibt seinem Namen treu: Das Spiel erzählt eine Geschichte aus der Perspektive von acht Charakteren, die wir euch auf den letzten beiden Seiten unseres Tests näher vorstellen. Zu Beginn eures Abenteuers entscheidet ihr euch zunächst für euren Anführer – er ist eure Startfigur und wird in Zukunft den Rest der Recken durch die herrliche Fantasy-Welt Orsterra leiten. Einfach machen solltet ihr euch diese Wahl nicht, schließlich hat jeder der acht Helden seine eigene Klasse mit den dazugehörigen aktiven und passiven Fähigkeiten zu bieten. Und noch mehr: Jeder Charakter verfügt über ein ganz besonderes, einzigartiges Talent. Der Meisterdieb Therion zum Beispiel kann besonders wertvolle Schatztruhen öffnen,



Zu Beginn des Spiels ist die Weltkarte noch ein Mysterium. Je weiter ihr reist, desto mehr füllt sich das Land jedoch mit Städten, Dörfern, Dungeons …



Durch Parallax-Scrolling (klassische SNES-Technik) und Unschärfe baut das Spiel seinen einzigartigen Diorama-Look auf. Man kann sich kaum daran sattsehen.

AUSFALL, RIPOSTE, KONTER!

Mit eigentlich nur zwei perfekt aufeinander abgestimmten Systemen stellt *Octopath Traveler* ein Kampfsystem auf die Beine, das selbst Strategie-Veteranen eine Menge Freude bereiten dürfte – und sorgt damit für unfassbar viel Spaß in jedem noch so kleinen Gefecht!

Das bissige Kampfsystem *Octopath Travelers* wird durch zwei Mechaniken geprägt: Verteidigung und Boost. Bei Verteidigung handelt es sich um Rüstungsschichten, über die jeder Gegner verfügt. Trefft ihr einen Feind mit einer Waffe, gegen die er anfällig ist, zerstört ihr damit eine Rüstungsschicht. Sind alle Rüstungsschichten vernichtet, wird euer Gegner benommen, verliert seinen Zug und ist kurzzeitig deutlich anfälliger gegen weitere Attacken. Mit Boost-Punkten könnt ihr eure Angriffe, Zauber und sogar Spezialfähigkeiten verstärken. Die strategische Bandbreite ist dabei enorm umfangreich! Durch das Wechselspiel dieser beiden Systeme sind die Kämpfe im Spiel überraschend taktisch geprägt – und damit intelligent und verdammt spannend!

Boost-Punkte erhaltet ihr durch Items, Magie oder einfach automatisch pro Runde ohne Boost-Einsatz.

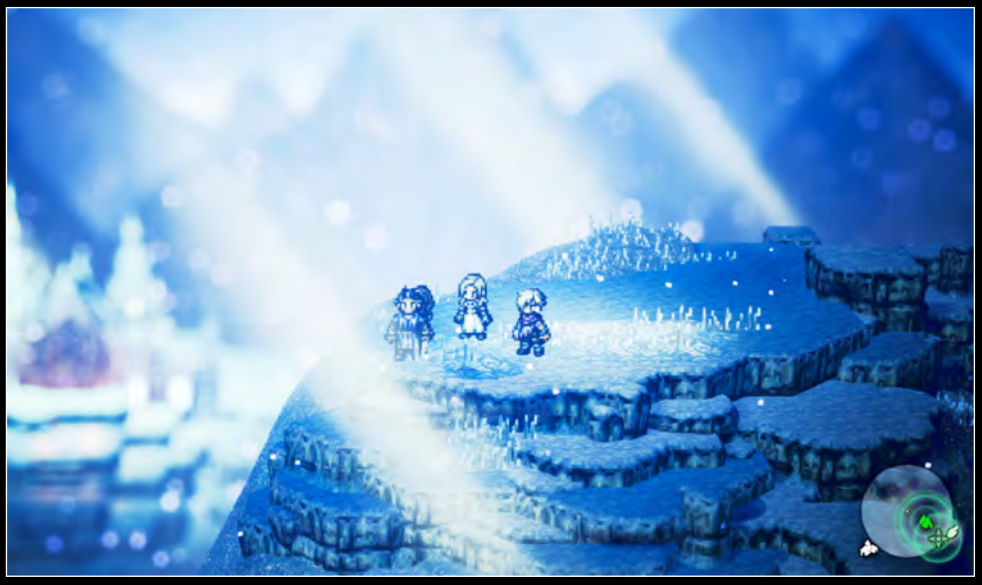
Mit Boost könnt ihr etliche Fähigkeiten verstärken – sogar Therions Diebstahl-Kommandos!

Primrose hat soeben die Rüstung eines Feindes durchbrochen. Brechen wir ihm noch mehr!

die ihr unterwegs entdeckt. Oder Tressa: Die herrlich lebensfrohe, junge Krämerin macht sich auf, um in der weiten Welt ihr Handwerk als Item-Shop-Händlerin zu erlernen. Weil sie aber bereits jetzt ein Händchen für Gold und wertvolle Gegenstände hat, kann sie anderen Figuren in Orsterra einige legendäre Items abkaufen oder in der Spielwelt verborgene Münzen entdecken. Der Krieger Olberic hat dagegen das Talent, computergesteuerte Figuren zum Zweikampf zu bitten. Auf den ersten Blick ist das einfach nur eine gute Methode, um dem einstigen Ritter zusätzliche Erfahrungs- und Fähigkeitspunkte zu erarbeiten – tatsächlich ist der Clou dieser Zweikämpfe aber, dass ihr damit durch andere Figuren blockierte Eingänge „freiboxen" könnt. Wer weiß, vielleicht gibt es im Inneren ja etwas Spannendes zu entdecken?

Octopath Traveler serviert euch seine fesselnde Handlung angenehm aufgeteilt in einzelne Kapitel – jeweils gestaffelt nach Charakteren. Dieselben Kapitel geleiten euch auch elegant durch die zunächst unbekannte Spielwelt. Sie wartet gerade mit jenen Details auf, die uns während der SNES-Ära so sehr ans Herz gewachsen sind. Ein geniales rundenbasiertes Kampfsystem (mehr dazu oben im Kasten), wunderbare Sprite- und Pixelgrafik sowie der stete Wechsel zwischen gefährlicher Wildnis, optionalen Sidequests, verborgenen Dungeons und verträumten Städten zum Shoppen. All das ist mit dabei und in Bestform.

Vernichtet ihr eine feindliche Rüstung, kommt selbst ohne Schaden davon oder besiegt alle Gegner in der ersten Runde, gibt es zusätzliche Belohnungen.



***Octopath Traveler* verstärkt seinen markanten 2,5D-Grafikstil mit faszinierenden Lichteffekten. Die Spielwelt wirkt herrlich lebendig.**

Charaktere mit Charakter

Square Enix' Wohlfühl-Retroabenteuer steht und fällt mit seinen Helden und rückt sie ins Zentrum nicht nur des Spielgeschehens, sondern auch der schieren Spielqualität. Die beste Nachricht an *Octopath Traveler* ist dann auch, dass die acht Charaktere diesem Druck mit Bravour standhalten! Das Erste, was euch auffallen dürfte, ist die fantastische Sprachausgabe. Die Gespräche werden nicht nur von erstklassigen Sprechern auf Englisch intoniert (Texte sind auf Deutsch), die Dialoge sind auch noch hervorragend geschrieben. Dabei traut sich *Octopath Traveler* durchaus auch an Themen ran, die vor allem für ältere Switch-Besitzer ihren Reiz haben. Der Titel nimmt sich angenehm ernst, seinen Spieler ebenfalls. Deswegen läuft das dann auch in die andere Richtung mit viel Spaß und Leidenschaft:

Die alte Dame im Bild stellt eine interessante Theorie auf, die wir aber seit dem ersten *Final Fantasy* aktiv widerlegen. Wir bleiben extra lang bei ihr daheim.

Wer zuletzt *Divinity: Original Sin 2* gespielt hat, kennt dieses System: Eure Charaktere unterhalten sich immer wieder mal über ihre Abenteuer.

Wir wollen nicht zu viel verraten, aber ihr werdet eine Menge Zeit damit verbringen, das für euch perfekte Vier-Mann-Team für die fesselnd inszenierten Geschichten zu basteln.

Klar ist damit in erster Linie die ideale Zusammenstellung von Fähigkeiten, Ausrüstung (Waffen, Schilde, Helme etc.) und magischen Accessoires (Ringe, Halsketten) gemeint. Doch gerade dann, wenn ihr der Meinung seid, *Octopath Traveler* hat sein ganzes Pulver in Sachen Gruppendesign bereits verschossen, haut euch das Spiel eines seiner genialsten Features um die Ohren: Jeder Held kann noch eine zweite der acht Klassen mit all ihren Fähigkeiten annehmen – die taktischen Kombinationen werden so fast grenzenlos! Und selbst da setzt *Octopath Traveler* in puncto Charakterentwicklung später nochmal eins drauf. Doch diese Überraschung wollen wir euch nicht verderben, daher ganz spoilerfrei zwei Tipps, nachdem wir fast 50 Stunden in Square Enix' kleines Meisterwerk investiert haben: Verkauft zur Sicherheit immer nur eure viertbesten Waffen (Rüstungen sind kein Problem) und hebt euch Power-up-Nüsse lieber bis in die zweite Spielhälfte auf. Bis dahin werdet ihr garantiert hervorragend unterhalten – nicht zuletzt von einem wunderbar komponierten Soundtrack. Frustfrei bleibt *Octopath Traveler* auch durch ein durchdachtes Tagebuch- und Rückblick-System. So verliert ihr nie die Übersicht über die wechselhafte Handlung und die lukrativen Nebenaufträge.

Gerade in den Dungeons warten einige kapitale Viecher auf mutige Recken. Achtet aber auf die Gefahrenstufe, sonst: Exitus!

DIE MACHT DER ACHT

Olberic

Unsere Empfehlung: Beginnt das Spiel mit Olberic. Der mächtige Krieger ist ein hervorragend ausbalancierter Recke, dessen brachiale Schlagkraft ihr im Laufe eures Abenteuers zu schätzen wissen werdet. Olberic geht meisterlich mit Schwert und Lanze um, ist das Herzstück eurer Verteidigung und stets auf der Suche nach ehrenhaften Zweikämpfen.

Primrose

Was der charismatischen Tänzerin an Muskelkraft fehlt, macht sie durch Finesse wett. Ihre anmutigen Bewegungen inspirieren Primroses Verbündete auf dem Schlachtfeld, lassen sie kräftiger zuschlagen oder ihre Defensive ausbauen. Zudem versteht sich die Tänzerin darauf, andere Menschen zu verführen – damit sie für Primrose in den Kampf ziehen.

Therion

Es braucht schon eine Menge, um den ruhigen, in sich gekehrten Dieb aus der Fassung zu bringen. Geschickt und schnell bestiehlt Therion eure Gegner im Kampf ebenso wie … würdige Ziele in den Städten. Keine Schatztruhe ist vor dem Meister im Schlösserknacken sicher. Und wenn es ernst wird, ist Therion ein erfahrener Schwert- und Dolchkämpfer.

Alfyn

Aufgewachsen in einem kleinen Dorf in den Flusslanden, wurde Alfyn zu einem fähigen Apotheker. Er versteht sich auf Medizin ebenso wie auf Gifte, kann heilen, Feinde einfrieren oder seine Verbündeten wiederbeleben. Dank seines offenen, freundlichen Wesens kommt Alfyn leicht mit anderen Menschen ins Gespräch und vermag so viel über sie zu erfahren.

Ophilia

Herzensgut, voller Hingabe zu den Göttern und wohl noch etwas zu naiv für die echte Welt, in die sie aufbricht: Ophilia ist eine junge Klerikerin. Sie weist den Schwachen den Weg und kuriert und schützt mit mächtiger Heilmagie ganze Gruppen von Bedürftigen. Wer die zierliche Dame im Kampf unterschätzt, hat noch nicht ihre Exorzismus-Zauber erlebt.

Jede Spielfigur verfügt zu Beginn der Reise über acht aktive und vier passive Fähigkeiten, die ihr nach und nach freischaltet.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Die SNES-Rollenspielära erhebt sich aus dem Grab – und wirkt frischer denn je!“

Im Oktober 2019 feiere ich mein 20-jähriges Jubiläum als Videospieljournalist. Dann werde ich so um die 40, 50 RPGs gezockt und in sie deutlich mehr als 10.000 Stunden Spielzeit versenkt haben (gut, 5.000 davon allein in *Guild Wars*). Selten hat mich dabei ein Paket aus dem Stand insgesamt so überzeugt wie *Octopath Traveler*. Ein Klassensystem nahe *Final Fantasy V*, eine extrem über die acht Spielfiguren getragene Gesamt-Storyline und ein zunächst unscheinbares, später dann aber enorm taktisch geprägtes Kampfsystem – das alles in Kombination mit den großartigen Produktionswerten ist einfach unwiderstehlich. Nicht eine Minute habe ich mich während meiner Rezension gelangweilt. Ich gebe *Octopath Traveler* die höchste Auszeichnung, die ein Videospielredakteur verleihen kann: Ich werde es nach meinem Test weiterspielen.

Ein kleines Level-down

Ein bisschen Schelte muss sich aber auch die gefühlte SNES-Achterkette gefallen lassen. Zunächst etwas befremdlich: Zwar werden alle Textblasen in Gesprächen intoniert, nur etwa 10% von ihnen sind aber tatsächlich voll eingesprochen – der Rest bedient sich Gesprächshülsen, die sich schnell wiederholen. Gerade ob der exquisiten Sprecher ist das echt schade, angesichts der schieren Textmengen jedoch zu verzeihen. Auch das Schnellreisesystem kann zu Beginn des Spiels etwas verwirren: Denkt daran, dass ihr zusätzliche Charaktere nach dem Start der Reise nicht einfach so auf der Karte auswählen könnt. Ihr müsst sie zunächst mit eurer Hauptfigur in den jeweiligen Städten „abholen“. Ansonsten nerven noch ein paar Kleinigkeiten – so finden wir es etwa schade, dass wir Item-Shops und Gästezimmer nicht wirklich betreten können, sondern recht uninspiriert einfach an der Tür bedient werden. Sorry, aber schöne Shops gehören einfach zur Seele des 16-Bit-Zeitgeists. Dass akut tote Charaktere am Ende eines Kampfs keine Erfahrungspunkte erhalten, dass man aus Kämpfen nicht ins Hauptmenü wechseln kann und dass Runden-Effektzeiten nicht von der empfangenden, sondern von der erteilenden Figur aus berechnet werden, sind dann einfach nur lästige RPG-Kinderkrankheiten, die ein Square-Enix-Titel bereits abgelegt haben sollte.

Ein riesiges Level-up

Doch was soll's! All diese kleinen Scharten schleifen wir einfach weg. Ein paar logische Probleme wie die Tatsache, dass der edle Krieger Olberic mitunter von irgendwelchen unbewaffneten Dorfbewohnern die Hucke vollkriegt, übersehen wir ebenfalls großzügig. Denn *Octopath Traveler* liefert inhaltlich, dramaturgisch und vor allem kampfmechanisch ein hervorragendes Rollenspiel ab! Und damit meinen wir nicht „Ja, ja, ein hervorragendes Rollenspiel für Switch-Verhältnisse, wann kommt gleich noch mal das nächste Next-Gen-Ding?“, sondern einfach nur ein hervorragendes Rollenspiel – an dem sich alle anderen Genrekonkurrenten 2018 erst mal messen lassen müssen und bereits jetzt einige gescheitert sind! Ein Pflichtkauf für Genrefans, ein Pflichtkauf für alle Freunde famoser Switch-Software und ein Pflichtkauf für Retro-Liebhaber. Ihr seid gleich alles drei? Dann nehmt euch zwei Wochen frei!

Benjamin Kegel

Tressa

Wolltet ihr schon immer einmal wissen, wie das Leben eines Händlers in einer Welt voller Magie, mythischer Kreaturen und gefährlicher Abenteuer aussieht? Dann holt euch Tressa in eure Party! Die junge Frau hat ein Händchen für Geld (nicht nur das eigene), kann viele sonst obskure Gegenstände erwerben und packt zur Not Pfeil, Bogen, Lanze und sogar Söldner aus.

Cyrus

Wahrscheinlich einer der intelligentesten Menschen in ganz Orsterra, kann euch Cyrus als Gelehrter mit mächtiger Kampfzauberei unterstützen. Sein scharfer Verstand macht ihn zudem zu einem hervorragenden Detektiv, der Geheimnisse aufzuspüren versteht – sei es nun bei Kriminalfällen in den Städten oder bei feindlichen Schwächen mitten im Gefecht.

H'aanit

Auch wenn sie nach dem hebräischen Wort für „Speer“ benannt ist, greift die introvertierte Jägerin aus dem tiefen Waldland im Kampf lieber zu Axt, Bogen und der Hilfe verbündeter Tiere – allen voran ihrer treuen Schneeleopardin Linde. Ebenso wie Olberic kann H'aanit andere Personen zum Duell fordern, verlässt sich hier aber ganz auf ihre Bestien.

Termin: 13. Juli 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Square Enix
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 8

Das Spiel weiß, was es grafisch will, und erreicht seinen Wunschstil mit souveräner Leichtigkeit. Fantastische Feuer- und Wassereffekte, die magische Kampf-Lightshow bleibt eher uninspiriert.

SOUND 9

Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Ein akustisches Meisterwerk sowohl in Sachen Sprachausgabe als auch musikalisch. Lasst euch von den heimeligen Tönen des Dörfchens Klarach zu einer wohlverdienten Rast verführen oder geht zu bissigem Violinen-Rock in den Klippen Kammbruchs mit euren Feinden ins Gefecht! Was zur Perfektion fehlt, ist die vollständige Sprachausgabe des gesamten Spieltexts durch die exzellenten englischen Sprecher.

STEUERUNG 8

Unterstützt: Pro Controller
Bereits nach wenigen Stunden fliegen eure Finger nur so über euren bevorzugten Controller. Ein Verteidigen-Hotkey im Kampf wäre praktisch gewesen.

EINZELSPIELER 9

Schwierigkeitsgrad: mittel (stufenlos)
Zu keinem Zeitpunkt war Grinding notwendig. Trotzdem bot uns das Spiel immer eine solide Herausforderung mit einigen wenigen, starken Spitzen.

PRO / CONTRA

- ✚✚ Spannend erzähltes, zeitlos-klassisches JRPG
- ✚✚ Märchenhafter Fantasy-Grafikstil, superber Sound
- ✚✚ Kämpfe mit erstaunlich viel taktischem Tiefgang
- ✚ Keine einzige langweilige spielbare Figur
- ✚ Umfangreiche Spielzeit, flexibles Klassensystem
- ➖ Mitunter etwas langatmige Storyline-Abschnitte

WERTUNG/FAZIT

86

„Bezaubernde 16-Bit-Kür, die mit Stil überrascht und mit Substanz überzeugt.“

FORTNITE: BATTLE ROYALE

Online-Shooter Wir haben uns auf der Nintendo Switch in den Überlebenskampf gestürzt und verraten euch, ob *Fortnite* auch auf der Hybrid-Konsole Laune macht.

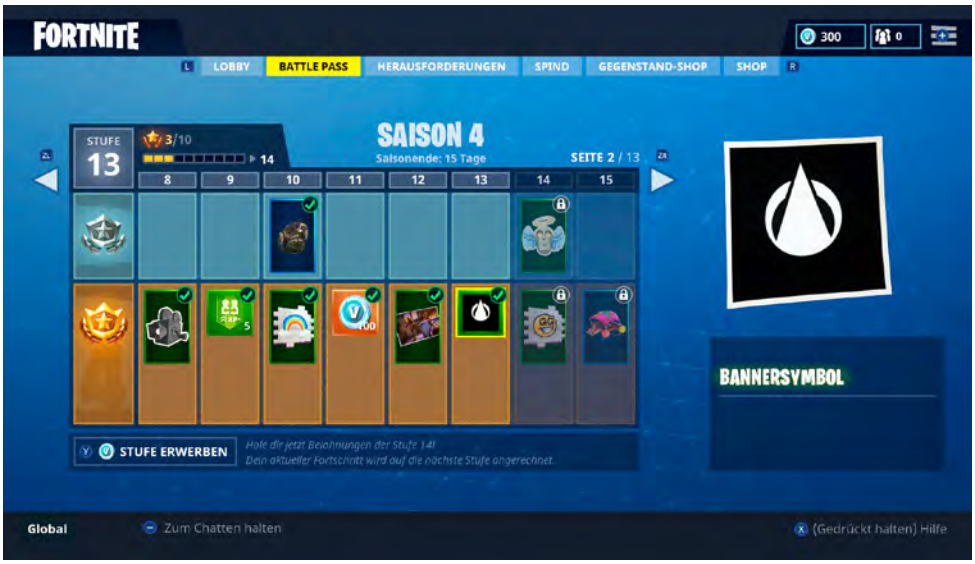
Seit dem 26. September 2017 dürfen sich Interessierte auf den kostenlosen Battle-Royale-Modus von *Fortnite* stürzen – und seit diesem Tag steigen die Spielerzahlen des Online-Shooters schneller als es die Macher bei Epic Games wohl selbst jemals für möglich gehalten haben. Bis Januar 2018 sollen sich über 45 Millionen Spieler einen Account erstellt haben, Anfang Februar besuchten über 3,4 Millionen Spieler gleichzeitig (!) die Server. Dank der Veröffentlichung für iOS und Android kletterte die Spielerzahl laut Epic bis einschließlich Juni sogar auf unglaubliche 125 Millionen. Klar, dass sich das auch auf die Umsätze auswirkt: *Fortnite* war von Januar bis Mai das einzige Spiel, das sich auf PC sowie Konsole in den jeweiligen Top 10 der umsatzstärksten Titel wiederfand. Im Konsolenbereich reichte es in den letzten drei Monaten sogar für Platz 1. Mit diesen Zahlen kann selbst der Überraschungshit des letzten Jahres, *Playerunknown's Battlegrounds*, nicht mithalten. Und das Grinsen der Entwickler dürfte in den nächsten Monaten sogar noch breiter werden, da sie ihren Goldesel kurz nach der offiziellen Ankündigung während der E3-Direct-Show von Nintendo auf die Switch losgelassen haben. Doch wie schlägt sich der Shooter auf der Hybridkonsole? Und mit welchen Restriktionen müssen Switch-Besitzer leben?

Die Performance auf der Nintendo Switch geht in Ordnung, wird aber mit Einbußen bei der Grafikqualität erkauft.

Nur PvP, kein PS4-Crossplay

Fortnite besteht eigentlich aus zwei Teilen: der kostenlosen

Battle-Royale-Variante sowie dem (noch) kostenpflichtigen PvE-Modus „Rette die Welt“, der sich aktuell noch in einer Early-Access-Phase befindet. Wenn ihr das Spiel auf der Nintendo Switch herunterladet und installiert, erhaltet ihr – genau wie in der Mobile-Variante von *Fortnite* – einzig Zugriff auf erstgenannten PvP-Bereich. Eine Umsetzung der launigen Koop-Balgerei für die Switch ist laut den Entwicklern nicht geplant. Falls ihr bereits ein Epic-Games-Konto besitzt, verknüpft ihr dieses mit eurem Nintendo-Zugang, um Zugriff auf euren bisherigen *Fortnite*: *Battle Royale*-Fortschritt zu erhalten. Es gibt jedoch eine Ausnahme: Falls ihr euer *Fortnite*-Konto bereits mit einer Playstation 4 verbunden habt, müsst ihr euch für das Nintendo-Gerät einen neuen Account erstellen. Sony verweigert sich auch an dieser Stelle der eigentlich vorhandenen Crossplay-Funktion. Das bedeutet im Umkehrschluss natürlich auch, dass ihr auf der Switch „nur“ auf Gleichgesinnte trefft, die *Fortnite* auf PC, Mac, der Xbox One oder Mobile erleben. Mit einem Kumpel zusammen spielen, der eine PS4 sein Eigen nennt, das geht leider nicht.



Wer seinen Nintendo-Account mit dem Epic-Konto verknüpft, darf seine Fortschritte mit auf die Switch übernehmen.

Kompaktes Battle-Royale

Positiv überrascht hat uns *Fortnite* bereits vor der ersten Partie: Mit etwa zwei Gigabyte zeigt sich die Switch-Umsetzung genügsam, die Verknüpfung der Konten geht schnell von der Hand und wenn wir uns mit Kumpels während der Partien unterhalten wollen, brauchen wir nur unser Headset in die Kopfhörerbuchse zu stecken – Nintendos Voice-Chat-App wird nicht benötigt! Ansonsten erwartet uns auf der Switch das volle Battle-Royale-Programm, das wir derzeit auch auf PC und Konsorten geboten bekommen. Sprich: Wir stürzen uns mit 99 anderen Verrückten ohne Waffen und Munition auf eine Insel, um dort dem Darwinismus zu frönen. Was wir zum Überleben benötigen, finden wir in der Kampfzone: Waffen, Munition, Fallen und Heiltränke jeglicher Couleur und Qualitätsstufen. Wer am Ende als Letzter steht, gewinnt die Runde. Ein einfaches Spielprinzip, das einen ganz anderen Kick mitbringt als die *Call of Dutys* und *Battlefields* dieser Welt. Wobei Activision sowie Electronic Arts mit den nächsten Serienteilen *Black Ops 4* respektive *Battlefield 5* ja auf den Hypetrain mit aufspringen wollen. Auch wegen des Erfolgs von *Fortnite: Battle Royale* wohlgemerkt.

Auf der Switch sind wir oft als Verlierer aus Duellen hervorgegangen, die Sticks der Joy-Cons sind einfach nicht für die schnelle Action gemacht.

Mehr als eine Kopie

Genre-Kennern fallen in den Partien von *Fortnite* gleich die offensichtlichen Parallelen zur früher erschienenen Konkurrenz ins Auge, Interface-Elemente wie der Kompass etwa, oder die Sturmfront, die sich sukzessive auf der Insel ausbreitet und dadurch den sicheren

Auch wenn viele Umgebungsobjekte in nicht allzu weiter Ferne verschwinden, erkennen wir zumindest Gegner und feindliche Strukturen ausreichend früh.

MIKROTRANSAKTIONEN – WAS GIBT'S FÜRS GELD?

***Fortnite* ist im Kern ein Free2Play-Spiel, rechnet also mit einem Ingame-Shop, in dem ihr jede Menge Geld lassen könnt. Doch wie fair ist das Angebot?**

Bei *Fortnite: Battle Royale* habt ihr es mit einem waschechten Free2Play-Titel zu tun, Ingame-Shop und Mikrotransaktionen inklusive. Im Reiter „Shop“ habt ihr die Möglichkeit, sogenannte V-Bucks zu kaufen. 1.000 Einheiten der Währung gibt es für 9,99 Euro, für 2.800 zahlt ihr knapp 25 Euro, 7.500 schlagen mit etwa 60 Euro zu Buche und für 13.500 V-Bucks werden auf einen Schlag 99,99 Euro fällig.

Battle Royale mit Battle Pass und Shop

Im Shop des kostenlosen PvP-Modus dürft ihr euch für die Bucks ausschließlich kosmetische Angebote wie Outfits, alternative Erntewerkzeuge, neue Hängegleiter oder Emotes kaufen. Darüber hinaus gibt es noch zwei Versionen des sogenannten Battle Pass, über den ihr euch im Laufe einer Saison durch Stufenaufstiege weitere meist kosmetische Belohnungen verdient. Neben Rücken-Accessoires, Bannersymbolen oder Konzeptzeichnungen warten hier aber auch V-Bucks auf euch. Der Unterschied zwischen der kostenlosen und kostenpflichtigen Stufenleiter: In Letztgenannter gibt es bei jedem Level-Aufstieg eine Belohnung, außerdem sammelt ihr pro Partie deutlich mehr Erfahrungspunkte ein. Bleibt ihr bei der Free-Pass-Variante, geben sich die Entwickler in allen Belangen sehr viel geiziger.

Schade, dass es für *Fotnite* keinen Gyroskop-Support gibt. *Doom* und *Splatoon 2* zeigen, wie es geht. Hoffentlich rüstet Epic hier nach! Dafür stehen uns mehrere Steuerungsprofile wie Kampf und Baumeister zur Verfügung.

Bereich verkleinert. *Fortnite* ist aber mehr als nur eine kostenlose Kopie von *Playerunknown's Battlegrounds* mit kunterbunter Comicgrafik. Ihr dürft in den Gefechten nämlich das Bausystem aus der „Rette die Welt"-Kampagne nutzen, was sich auf alle Bereiche einer *Battle Royale*-Partie spürbar auswirkt. Beim Erkunden nutzt ihr Treppen, um blitzschnell höhere Orte zu erreichen. Oder ihr zieht beim Verarzten Wände hoch, um vor Scharfschützen geschützt zu sein. Manche bunkern sich am Ende einer Partie in ihrer eigenen Festung ein, andere nutzen ihre Konstruktion als Köder, um Feinden in den Rücken zu fallen. Und wer in einem direkten Duell in der Lage ist, blitzschnell Mauern und Treppen hochzuziehen, nur um kurz danach wieder den Kontrahenten unter Feuer zu nehmen, genießt einen spürbaren Vorteil. Übrigens veranstalten die Verantwortlichen bei Epic Games immer wieder besondere Events, um etwas Abwechslung ins Schlachtengetümmel zu bringen. Das ist auch bitter nötig, da es derzeit nur eine Karte für den Battle-Royale-Modus gibt. Erwartet als Free2Play-Spieler zudem kein allzu motivierendes Belohnungssystem. Der Battle Pass verspricht Kostenlos-Nutzern alle Jubeljahre kosmetische Belohnungen (Skins für Gleiter, die Spitzhacke oder den Helden beispielsweise) oder V-Bucks, die Ingame-Währung von *Fortnite*. Auch Herausforderungen stehen euch nur wenige zur Verfügung. Wer dagegen V-Bucks in die kostenpflichtige Version vom Battle Pass investiert, freut sich über deutlich, deutlich mehr Ziele und Belohnungen. Mehr Infos dazu findet ihr im Kasten „Mikrotransaktionen – was gibt's fürs Geld?".

NINTENDO SWITCH ONLINE

Derzeit dürft ihr *Fortnite: Battle Royale* kostenlos auf eurer Switch genießen. Doch könnte sich das im September ändern.

Ihr habt es sicherlich mitbekommen: Im September startet mit „Nintendo Switch Online" ein kostenpflichtiger Online-Service für die japanische Hybridkonsole, der ähnlich funktionieren soll wie die Pendants von Sony und Microsoft für Playstation 4 beziehungsweise Xbox One. Sprich: Ab dem Release des Services müsst ihr zwingend ein Abonnement abschließen, um Games weiterhin online auf der Switch zocken zu können. Ob es wie bei der Konkurrenz Ausnahmen geben wird (für *Fortnite: Battle Royale* braucht ihr auf der PS4 zum Beispiel kein aktives PS-Plus-Abo), ist nicht bekannt. Dafür kennen wir bereits die Kosten für den Online-Dienst:

- 30 Tage = 3,99 Euro
- 90 Tage = 7,99 Euro
- 365 Tage = 19,99 Euro
- Familienmitgliedschaft über 365 Tage = 34,99 Euro

Mangels optimaler Kantenglättung müssen wir bei vielen Objekten und Modellen mit hässlicher Treppchenbildung leben.

Technisch durchwachsen

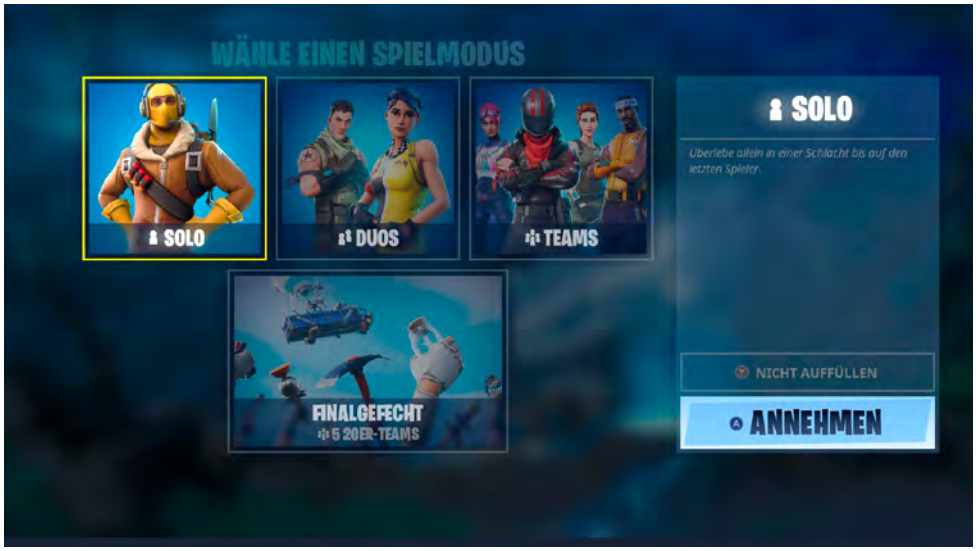
Mit Blick auf die technischen Eigenheiten der Switch ist die wichtigste Frage natürlich, wie gut sich *Fortnite: Battle Royale* auf der Nintendo-Konsole schlägt. Das Ergebnis geht in Ordnung, erreicht aber nicht die Qualität der anderen Fassungen (von Mobile abgesehen). Positiv hervorheben wollen wir die vertretbaren Ladezeiten sowie die kurzen Wartepausen von meist weniger als 30 Sekunden, die wir einlegen mussten, bis uns das Matchmaking eine Partie zugeteilt hat. Aufgrund des Early-Access-Status von *Fortnite* wollen wir zudem hervorheben, dass uns beim Test weder Abstürze noch Bugs untergekommen sind. Auch mit der Performance können wir gut leben. Nur in Ausnahmefällen (etwa wenn wir uns beim frühestmöglichen Absprungpunkt in die erste Massenschlacht stürzen) stellt die Switch die Action in weniger als 30 Bildern pro Sekunde dar. Den meist flüssigen Spielablauf erkauft sich die Konsole jedoch mit Einbußen bei der Grafikqualität. Die Auflösung skaliert dynamisch (im Handheld-Modus teils sogar unter 480p), was für ein unruhiges Bild sorgt. Mangels optimaler Kantenglättung müsst ihr bei

Der größte Vorteil der Switch-Version von *Fortnite: Battle Royale*: Ihr könnt den spaßigen Online-Shooter in solider Qualität überall und jederzeit zocken. Doch wiegt das die Schwächen im Vergleich zu den anderen Plattformen auf?

vielen Objekten und Modellen zudem mit Treppchenbildung leben und auch in Sachen Weitsicht sind wir von den anderen Versionen Besseres gewohnt: Pop-ups sind auf der Switch eher unschöne Regel denn Ausnahme.

Leider kein Gyro-Zielen

Es ist zwar eine tolle Sache, *Fortnite* auf der Switch wirklich überall zocken zu können, doch müsst ihr bei der mobilen Variante nicht nur mit den technischen, sondern auch mit steuerungsspezifischen Defiziten leben. Die Bedienung geht zwar okay (auch wenn wir uns zumindest fürs Menü eine Touchscreen-Unterstützung gewünscht hätten, dafür gibt es nette HD-Rumble-Effekte und zig Anpassungsmöglichkeiten), doch wenn ihr in einem direkten Duell flink zwischen Baumodus und euren Waffen hin und her wechseln, Wände hochziehen und gleichzeitig euren wild durch die Gegend hüpfenden beziehungsweise bauenden Kontrahenten aufs Korn nehmen wollt, kommen die kleinen Sticks der Joy-Cons schnell an ihre Grenzen. Umso bedauerlicher ist es, dass *Fortnite* keinen Gyroskop-Support anbietet, wie es etwa bei *Splatoon 2* oder *Doom* der Fall ist. So könnte man mit leichten Bewegungen des Handhelds schnell Zielkorrekturen vornehmen. Mit dem Pro Controller geht *Fortnite* übrigens deutlich besser von der Hand, so gut wie auf dem PC oder mit den Controllern der PS4 oder Xbox One fühlen sich die Schusswechsel aber auch hier nicht an. Es könnte natürlich durchaus sein, dass Epic einige der gerade aufgeführten technischen Baustellen in naher Zukunft noch beheben wird. *Doom* hat seinen Gyroskop-Support auch erst mehrere Monate nach Release erhalten, zudem kennt niemand die Unreal Engine so gut wie die Entwickler von Epic Games. Umso mehr bleibt bei uns das Gefühl hängen, dass hier mit etwas mehr Zeit eine sehr viel bessere Portierung drin gewesen wäre. **Karsten Scholz**



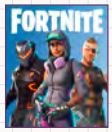
Die Welt dürfen wir auf der Switch zwar nicht im Koop retten, doch dafür sind alle PvP-Modi von *Fortnite: Battle Royale* vorhanden.

MEINUNG
Karsten Scholz

„Macht auch auf der Switch Spaß, aber klar die schwächste Version nach Mobile.“

Wenn ich einem Genre-Einsteiger *PUBG* oder *Fortnite: Battle Royale* empfehlen müsste, würde ich ihm den Epic-Shooter ans Herz legen. Nicht nur, weil der kostenlos ist, *Fortnite* fühlt sich bereits wie ein fertiges Produkt an. Dazu kommt mit dem Bausystem ein spannendes Element, auf das ich nicht mehr verzichten möchte. Ob ich ihm oder ihr jedoch die Switch-Version ans Herz legen würde? Spaß macht der Shooter auf der Hybridkonsole zwar, und allein die Möglichkeit, *Fortnite* in der mobilen Variante überall in solider Qualität zocken zu können, dürfte für viele bereits den Download rechtfertigen. In Sachen Umfang, Technik und Steuerung haben wir es hier jedoch mit der klar schwächsten Version nach der mobilen Variante zu tun. Wer die Möglichkeit hat, greift besser zur PC-, PS4- oder Xbox-One-Fassung.

Fortnite: Battle Royale



Termin: 12. Juni 2018
Hersteller: Epic Games
Entwickler: Epic Games
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: Free2Play mit In-Game-Käufen

GRAFIK 6

Unruhiges Bild, Treppchenbildung, Pop-ups – *Fortnite* erkauft sich die solide Performance mit Einbußen bei der kunterbunten Grafikqualität.

SOUND 8

Sprache/Text: Deutsch
Die Geräuschkulisse ist gut umgesetzt und spielt in den Partien eine überlebenswichtige Rolle.

STEUERUNG 7

Unterstützt: Pro Controller
In den schnellen Gefechten kommen die Sticks der Joy-Cons an ihre Grenzen, Gyroskop-Support gibt es leider nicht. Mit dem Pro Controller läuft's besser, so rund wie auf dem PC fühlt sich der Shooter aber nicht an.

MEHRSPIELER 8

Spieler online: 100 **Spieler offline:** -
Das gut umgesetzte Battle-Royale-Prinzip treibt das Adrenalin in die Höhe, der Mix aus Bauen, Ballern und Überleben funktioniert und die regelmäßigen Events sorgen für Abwechslung. Mehr Karten dürften es aber sein, zudem fällt das Belohnungssystem für Kostenlosnutzer motivationsarm aus.

PRO / CONTRA

- ++ Spannendes Battle-Royale-Prinzip
- ++ Intuitives Bausystem
- \+ Herausforderungen und Events bringen Abwechslung
- \+ Crossplay mit PC, Mac, Xbox One und Mobile möglich
- \+ Faire Monetarisierung
- − Nur eine Karte
- −− Technisch mauer Port
- −− Schnelle Action nicht für Joy-Cons gemacht

WERTUNG/FAZIT

70

„Dank der Mobilität den Download wert, technisch aber kein optimaler Port.“

Switch

LEGO DIE UNGLAUBLICHEN

Action-Adventure Familie Parr ist eigentlich ganz normal, außer dass alle Superkräfte haben! Mit ihnen besiegt ihr Verbrecher in der hübschen Stadt Municiberg.

Es ist das erste Mal, dass TT Games ein *Lego*-Spiel zu einem Pixar-Film produziert! Namentlich zu *Die Unglaublichen*. Und was ist jetzt beim Action-Adventure, das am 15. Juni 2018 für alle Plattformen auf den Markt kam, anders? Ehrlich gesagt, nicht sehr viel. TT Games und Warner Bros. fahren wieder ihre altbekannte Formel. Das heißt aber nicht, dass *Lego Die Unglaublichen* schlecht ist, keineswegs! Was genau ihr in dem Klötzchen-Spiel tut, verraten wir euch in unserem Test.

Begrüßt Familie Parr

Das neuste *Lego*-Game vereint die beiden Pixar-Filme *Die Unglaublichen* und *Die Unglaublichen 2*, wobei der zweite Teil in Deutschland erst am 27. September 2018 erscheint. Da solltet ihr euch auch ganz genau überlegen, ob ihr euch spoilern lassen wollt. Denn *Lego Die Unglaublichen* ist in zwölf Story-Kapitel eingeteilt, wobei die ersten sechs den zweiten Film ausmachen und die zweiten sechs den ersten Film. Verwirrend, nicht wahr?

Wir verraten euch deshalb auch nur, was in der zweiten Spielhälfte passiert, um niemandem auf die Füße zu treten, der ganz sehnsüchtig auf *Die Unglaublichen 2* wartet. Es ist 1947 und in Municiberg kämpfen verdammt viele Superhelden gegen das Verbrechen. Unter ihnen ist Mr. Incredible, der sich durch seine Stärke auszeichnet. Sogar kurz vor seiner Hochzeit mit Superheldenkollegin Elastigirl stoppt er noch den Oberschurken Bomb Voyage, während ihm der nervige Junge Buddy Pine hinterherrennt, weil er sein Sidekick sein möchte. Kurz nachdem Mr. Incredible dem Jungen, der sich Incrediboy nennt, das Leben rettet, verklagt dieser ihn, was eine Klagewelle nach sich zieht. Superhelden werden nur noch angeschwärzt und müssen untertauchen.

15 Jahre später lebt Mr. Incredible alias Bob Parr mit Frau Helen und den Kindern Violetta, Robert genannt „Flash“ und Baby Jack-Jack immer noch in Municiberg, ist aber todunglücklich in seinem Normalo-Job. In *Lego Die Unglaublichen* spielt ihr alle Highlights aus den Filmen, die wirklich witzig inszeniert sind und den typischen *Lego*-Charme aufweisen.

Superkräfte und andere Leiden

Jeder Charakter hat dabei natürlich verschiedene Superkräfte – ganz wie es sich für Helden gehört. Mr. Incredible ist superstark und seine Frau Elastigirl kann ihren ganzen Körper wie Kaugummi dehnen. Die älteste Tochter Violetta erzeugt ein Kraftfeld und kann sich unsichtbar machen und Flash ist – wie der Name

Am Ende jeder Mission müsst ihr mit gesammelten Incredisteinen etwas Großes gemeinsam bauen, um einen Feind zu besiegen. Teamwork ist angesagt!

Ihr benötigt oft mehrere Charaktere, um eine Aufgabe zu bewältigen oder ein Rätsel zu lösen. Manchmal arbeiten zwei auch zusammen, wie Violetta und Flash.

schon sagt – superschnell. Baby Jack-Jack hat noch keine Kräfte, aber das ändert sich noch!

Auch die anderen Superhelden in Municiberg haben natürlich Superähigkeiten. Manche können Eis oder Elektrizität beherrschen, andere Portale erzeugen oder mit Lasern schießen. Insgesamt könnt ihr in *Lego Die Unglaublichen* 113 Charaktere und 40 Fahrzeuge freischalten, die euch vor allem im freien Spiel, das ihr nach der Story antreten könnt, behilflich sind. Dort habt ihr die Möglichkeit, Municiberg auf eigene Faust zu erkunden, Verbrechenswellen zu stoppen und dabei jeden freigeschalteten Charakter auszuprobieren.

Das unterscheidet sich nicht allzu stark von euren Aufgaben in der Story. Ihr vermöbelt Verbrecher mit euren Attacken oder Super-Attacken, haut alles kurz und klein, um so viele Studs wie möglich zu sammeln, und löst Rätsel. Letzteres ist schön gemacht und zwar im Großen und Ganzen recht einfach gehalten, aber nicht ZU einfach. Meist braucht ihr dazu alle im Level verfügbaren Charaktere, da jeder seinen Teil beiträgt. Auf Teamwork haben die Entwickler diesmal noch mehr Wert gelegt als in den anderen *Lego*-Spielen, denn hier geht es ja um eine Familie, da sollte der Zusammenhalt groß geschrieben werden.

Doppelter Spaß!

Was darf in einem *Lego*-Spiel nicht fehlen? Na klar, der lokale Koop-Modus! Auch *Lego Die Unglaublichen* verfügt über einen – und der macht absolut Laune. *Lego*-Spiele sind einfach für das Zusammenspiel gedacht. Während der eine kloppt, kann der andere schon mal alles mögliche sammeln oder umgekehrt. Ob ihr mit Freunden spielt, als Eltern mit den Kindern oder mal gegen die Kollegen in der Mittagspause, es wird eine schöne Zeit.

Violetta erschafft ein Kraftfeld, mit dem sie sich über giftige Säure oder durch tödliche Laser bewegt. Außerdem kann sie ein weiteres Familienmitglied mitnehmen.

Keine Käfer

Wir haben beim Test keinerlei größere Bugs gefunden. Zwar sind wir ab und zu mal in einer Wand stecken geblieben oder die Steuerung wollte nicht so wie wir und hin und wieder litt auch die Performance etwas, wenn viel los war. Aber insgesamt tat das dem Spielpaß keinen merklichen Abbruch und optisch wird hier ohnehin der typische, charmante *Lego*-Look geboten.

Täglich grüßt der Lego-Stein

Die Entwickler TT Games verpacken schon seit nunmehr 13 Jahren Filme im neuen *Lego*-Gewand, darin sind sie mittlerweile Meister. *Lego Die Unglaublichen* überzeugt mit dem typischen Witz der Spiele, den coolen Charakteren und der großen Bandbreite an Möglichkeiten. In dieses Spiel kann man ganz schön viel Zeit investieren, wobei ihr mit der Story in etwa 8 bis 10 Stunden fertig seid. Das größte Manko der *Lego*-Spiele ist seit jeher aber, dass sie einfach zu leicht sind. Es sind spaßige Spiele, die gut unterhalten, aber keinen großen Anspruch an euch Spieler stellen. Wer lustige, nicht zu schwere Spiele mag und auch etwas mit der unglaublichen Familie anfangen kann, sollte sich *Lego Die Unglaublichen* auf jeden Fall holen.

Paula Sprödefeld

Ab und zu wechselt das Spiel in die Top-Down-Perspektive und ihr müsst euch in einem Labyrinth zurechtfinden.

MEINUNG
Paula Sprödefeld

„Easy going: Für nebenbei ein unterhaltsames und witziges Spiel!“

Ich persönlich bin offensichtlich Fan der *Lego*-Spiele. Das erkennt ihr nicht nur daran, dass ich die letzten paar hier bei uns getestet habe. Es sind liebevoll gemachte Games, mit viel Humor und sie bringen oft den Geist der Filme, die Modell standen, sehr gut rüber. Es ist unglaublich entspannend, *Bloodborne* für einen Moment wegzulegen und sich an so ein Spiel zu setzen, das einem zwar nicht unglaublich viel Können abverlangt, aber dafür ohne Frust unterhaltend ist. Klar ist es zu leicht, klar ist es oft das gleiche Schema, aber trotzdem hat jedes *Lego*-Spiel seine eigene, cool gestaltete Welt, in der ich mich gerne wiederfinde.

Lego Die Unglaublichen

Termin: 15. Juni 2018
Hersteller: Warner Bros.
Entwickler: TT Games
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 6
Erwartet nicht zu viel, aber die *Lego*-Spiele haben mit der Klötzchen-Optik ihren ganz eigenen Charme.

SOUND 6
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die Sprachausgabe ist sehr gut und der Humor der Charaktere kommt auch im Deutschen sehr gut rüber.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung funktioniert mit den Joy-Cons sehr gut, aber auch mit dem Pro Controller.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Das Spiel passt sich während seines Verlaufs immer wieder an euer Skill-Level an, sodass es nicht zu schwierig wird. Allgemein ist das *Lego*-Spiel aber für erfahrene Spieler viel zu einfach.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Der Koop-Modus macht in *Lego*-Spielen am meisten Spaß. So könnt ihr mit Freunden oder Familie gemeinsam Verbrechen verhindern und Klötzchen zu Kleinholz verarbeiten.

PRO / CONTRA
- ✚ Viele neue Charaktere
- ✚ Zahlreiche Sammelgegenstände
- ✚ Große Welt (vor allem im freien Spiel)
- ✚ Erstmalig Pixar-Charaktere
- ✚ Schönes Leveldesign
- ✚ Toller Koop-Modus
- ✚ Gute Vertonung auf Deutsch, die Witz rüberbringt
- ✚ Nicht zu anspruchsvoll (z.B. für Kinder)
- ➖ Aber auch: zu leicht
- ➖ Steuerung teilweise etwas unsauber
- ➖ Nicht überspringbare Cutscenes, lange Ladezeiten
- ➖ Etwas zu kurze Spielzeit für Story

WERTUNG/FAZIT

78

„Ein typisches *Lego*-Spiel mit viel Witz und Charme, das etwas zu leicht ist.“

CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER

Geschicklichkeit Wenn der Handlanger selbst zum Star wird: In *Captain Toad: Treasure Tracker* steht der niedliche Pilz-Kopf von Nintendo im Rampenlicht. Wir haben die Neuauflage getestet.

Toad ist Nintendo-Fans seit vielen Jahren bestens bekannt von seinen vielen Nebenrollen in diversen *Mario*-Spielen. Vor nunmehr über drei Jahren verließ der knuffige Geselle aber erstmals seine angestammten Pfade und mauserte sich selbst zum Star seines eigenen Spiels. Das Ergebnis ist *Captain Toad: Treasure Tracker*, das Anfang 2015 für die Wii U erschienen ist, aber aufgrund des mäßigen Erfolgs der Konsole niemals die Aufmerksamkeit bekam, die es eigentlich verdient hat. Ist nun auf der Switch endlich Toads große Stunde gekommen? Und wie schlägt sich die 3DS-Version, die ebenfalls gleichzeitig mit der Switch-Neuauflage erscheint?

Auf Achse mit Toad(ette)

Inhaltlich hat sich nicht viel zur Erstversion verändert, spielerisch ist sogar alles gleich. Das heißt, ihr schlagt euch abwechselnd als Captain Toad beziehungsweise dessen Freundin Toadette durch über 70 verschiedene kleine Levels, dabei sammelt ihr funkelnde Kristalle und Sterne. Spezial-Aufgaben und die Pixel-Toad-Herausforderung könnt ihr ebenfalls meistern, das ist aber nicht zwingend notwendig. Jedes Level ist ein rechteckiges Diorama und steckt voller Details, versteckter Winkel und folgt einem bestimmten Thema wie Höhle, Strand, Feuer-Welt und so weiter. Die Kamera ist dabei komplett frei beweglich, was auch notwendig ist, um alle versteckten Bereiche der Levels zu erkunden und alle Rätsel zu lösen. Als Toad beziehungsweise Toadette könnt ihr nicht hüpfen oder angreifen, sondern lediglich laufen und interagieren. Reißt ihr eine Rübe aus dem Boden, dient sie euch als Wurfgeschoss, die meiste Zeit könnt ihr euch aber nicht wirklich gegen die verschiedenen Gegner verteidigen und solltet ihnen daher besser ausweichen.

Altes weg, Neues her

Grundsätzlich besteht eure Aufgabe lediglich im Abschließen der Levels, indem ihr den Stern/Mond einsammelt. Die Kristalle dürft ihr aber auch nicht links liegen lassen, denn an manchen Stellen im Spiel

Der böse Vogel Wingo hat es auf Toad und Toadette beziehungsweise deren Beute abgesehen. Abwechselnd entführt er immer wieder einen der beiden.

Wahnsinnig schwer wird das Spiel nie, anspruchsvoll geht es in einzelnen Levels aber durchaus zur Sache, wenn ihr viele Dinge gleichzeitig tun müsst.

müsst ihr eine bestimmte Anzahl vorweisen, um weitermachen zu dürfen. Um die Levels erfolgreich abzuschließen, müsst ihr Rätsel lösen, Schalter und Mechanismen bedienen, richtige Wege finden, Power-ups wie die Spitzhacke sinnvoll einsetzen und Gegner besiegen oder meiden. Leider hat Nintendo die Bonus-Levels aus *Super Mario 3D World* gestrichen, ebenso alle Referenzen zur Wii U wie beispielsweise Katzen-Mario und Katzen-Peach. Einzug gefunden haben dafür vier neue Bonus-Levels, die auf den Welten Cityland, Wüstenland, Kaskadenland und Schlemmerland aus *Super Mario Odyssey* basieren und als ebenbürtiger Ersatz für die gestrichenen Levels dienen. Die Bonus-Levels schaltet ihr im normalen Spielverlauf frei oder auf dem schnellen Wege mittels Einscannen eines der Hochzeits-Amiibo von *Super Mario Odyssey*. Apropos Amiibo: Für das Scannen von Toad erhaltet ihr den Unbesiegbarkeits-Pilz, bei anderen NFC-Figuren gibt's immerhin noch Leben und andere nützliche Boni. Für die Suche nach Pixel-Toad müsst ihr keinerlei Amiibo mehr scannen!

Vier neue Bonus-Levels, basierend auf den Welten aus *Super Mario Odyssey*, ersetzen die Bonus-Levels, die *Super Mario 3D World* entnommen waren.

***Captain Toad: Treasure Tracker* glänzt vor allem auf der Switch (dank besserer Technik als 3DS) mit wunderschöner Knuddel-Grafik und tollen Lichteffekten.**

Spaß für zwei? Chaos für zwei!

Ebenfalls neu ist der kooperative Mehrspieler-Modus, in den ihr während des Hauptspiels jederzeit über das Menü wechseln könnt. Während Player 1 wie gewohnt Toad/Toadette spielt, kommt dem zweiten Spieler eine unterstützende Funktion zu, indem er mittels Bewegungssteuerung Rüben auf Gegner schießt oder gegebenenfalls das Gelände freiräumt. Obendrein kontrolliert der helfende Mitspieler die Kamera, was das Spiel im Multiplayer zunächst einmal schwerer macht. Hierbei ist es essenziell, dass ihr die ganze Zeit mit eurem Mitspieler kommuniziert und beide ein Gefühl für die Spielweise des jeweils anderen bekommen, um mit der Zweiteilung von Kamera und Figur-Steuern zurechtzukommen. Der Mehrspieler-Modus ist aber nicht mehr als eine nette Dreingabe, da es ihm leider an Eigenständigkeit fehlt und der zweite Spieler nur unterstützend zum Einsatz kommt.

Schwächer auf dem 3DS

Die 3DS-Version ist inhaltsgleich mit der Switch-Variante, technisch aber natürlich deutlich unterlegen und verzichtet auf den Mehrspieler-Modus. So läuft *Captain Toad: Treasure Tracker* auf dem über sieben Jahre alten Handheld mit einer spürbar niedrigeren Bildwiederholrate, zudem ist die Auflösung deutlich geringer. Vor allem Letzteres kann zum Problem werden angesichts der vielen kleinen Details in den vollgepackten Dioramen-Levels. Auch die Steuerung ist etwas fummeliger als auf der Switch. Auf dem unteren Bildschirm gibt's keine zusätzlichen Funktionen, sondern einfach das Bild des Hauptbildschirms ein zweites Mal. Immerhin unterstützt das Spiel den 3D-Effekt des 3DS. Insgesamt muss sich die 3DS-Version im Vergleich mit der Switch deutlich geschlagen geben, für sich alleine und ohne den direkten Vergleich ist *Captain Toad: Treasure Tracker* aber auch auf dem 3DS ein spaßiger Titel. Für die 3DS-Version gibt's daher eine Wertung von 76 Punkten. Wollt ihr die bestmögliche Version des Spiels zocken, müsst ihr aber zur Switch greifen. Mehr Aufmerksamkeit als auf der Wii U hat das Spiel aber in jedem Fall verdient, egal ob auf 3DS oder Switch – denn in allen Varianten strotzt *Captain Toad: Treasure Tracker* nur so vor Charme und tollen Rätseln!

Johannes Gehrling

Kaum zu sehen: Etwas rechts der Mitte seht ihr einen roten Punkt. Das ist das Visier der Rüben-Kanone des Mitspielers im kooperativen Mehrspieler-Modus.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ein schönes Toad-Spiel zum Mitnehmen bitte. Aber für die Switch. Danke!"

Captain Toad: Treasure Tracker war schon auf der Wii U ein riesiger Spaß für mich, denn dem unglaublich knuffigen Charme von Toad und Toadette kann sich eigentlich niemand ernsthaft entziehen, finde ich. Außerdem sind die Dioramen-Welten toll durchdacht und laden geradezu zu spannenden Entdeckungstouren ein. Nun gibt's das Spiel auch auf der Switch, was mich persönlich sehr freut, da sich die Konsole damit wieder ein Stück weiter zu meiner ultimativen Spielesammlung mausert. Die 3DS-Version ist sicher eine gute Wahl für alle, die keine Switch ihr Eigen nennen, gerät technisch aber im direkten Vergleich doch arg ins Hintertreffen. Das Wichtigste ist aber, dass *Captain Toad: Treasure Tracker* nun endlich ein dem Spiel gebührend großes Publikum erreicht.

Captain Toad: Treasure Tracker

Termin: 13. Juli 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Knuffig, putzig und tolle Lichteffekte auf der Switch!

SOUND 8
Text: Deutsch
Typisch für moderne Nintendo-Spiele: ein stimmungsvoller, atmosphärischer und liebevoller Soundtrack.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller, Touchscreen, Gyrosensor
Im Handheld-Modus gut, aber nicht perfekt, im TV-Modus recht umständlich mit Bewegungssteuerung.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (stufenlos)
Das Spiel überzeugt mit tollen Rätseln und liebevoll gestalteten Levels, die sehr abwechslungsreich sind.

MEHRSPIELER 6
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Der Mehrspieler-Modus ist ein nettes Extra, kommt aber spielerisch nicht an den Singleplayer ran. Die Rolle des zweiten Spielers ist zu eingeschränkt.

AMIIBO 6
Mit den Figuren lässt sich verschiedenes Sinnvolles freischalten, notwendig sind sie aber absolut nicht.

PRO / CONTRA
- ✚ Ideenreiche Level-Gestaltung
- ✚ Motivierendes Gameplay
- ✚ Wahnsinnig charmante Aufmachung
- ✚ Wohlfühl-Musik vom Feinsten
- ✚ Putzige Hauptfiguren, die zum Verlieben sind
- ✚ Neue Levels angelehnt an *Super Mario Odyssey*
- ➖ Levels aus *Super Mario 3D World* fehlen
- ➖ Steuerung im TV-Modus etwas umständlich
- ➖ Multiplayer ziemlich chaotisch
- ➖ Auflösung der 3DS-Version zu gering für Details

WERTUNG/FAZIT

81

***„Captain Toad* ist einfach viel zu knuffig, um ihn und sein Spiel nicht zu mögen!"**

Switch

WOLFENSTEIN 2 THE NEW COLOSSUS

Ego-Shooter Deftig, spannend und wirklich nur für Erwachsene: Trotz klarer grafischer Abstriche kann Bethesdas Edel-Shooter auch auf der Switch überzeugen!

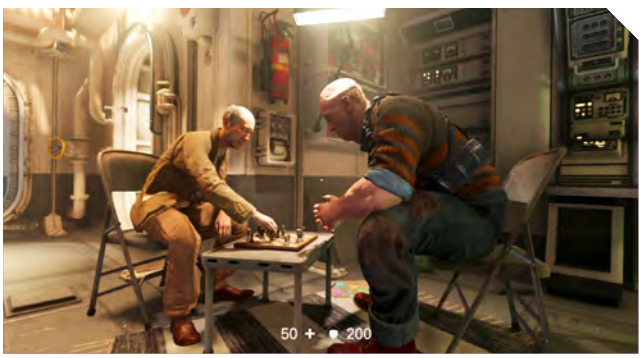
Es ist kein Geheimnis, dass sich die Switch so langsam zum echten Umsetzungskönig mausert: Immer mehr Studios entdecken Nintendos smarten Hybriden für sich, der Strom an Portierungen reißt nicht ab! Ganz vorn mit dabei: Publisher Bethesda, der schon mit *Skyrim* und *Doom* zwei starke Umsetzungen auf die Switch brachte und nun die nächste folgen lässt: Mit *Wolfenstein 2* bekommt die Switch einen echten Shooter-Blockbuster spendiert, der trotz deutlicher Abstriche technisch beeindruckt!

Mit Blut, Drama und Humor

Wolfenstein 2 mag zwar ein derbes Ballerspiel sein, doch seine Story ist der eigentliche Star. Der Shooter spielt in einem alternativen 1961, in dem die Nazis den Zweiten Weltkrieg gewonnen und den Großteil der Welt unterjocht haben. Als Freiheitskämpfer B.J. Blazkowicz legt ihr euch mit den Faschisten an. Dabei geht es jedoch nicht nur ums Kämpfen: *Wolfenstein 2* inszeniert seine ebenso dramatische wie haarsträubende Story mithilfe von gut ausgearbeiteten Charakteren, die euch in über drei Stunden Zwischensequenzen ans Herz wachsen. Überwiegend gute Sprecher, saubere Regie und spannende Wendungen sorgen für eine intensive, fast filmartige Einzelspielererfahrung!

Kleiner Wermutstropfen: *Wolfenstein 2* bildet den Mittelteil einer Trilogie, doch auf den Vorgänger *The New Order* müssen Nintendo-Käufer verzichten. Das ist ein Nachteil! Zwar gibt's zu Spielbeginn ein kurzes Video, das wichtige Szenen aus dem ersten Teil beleuchtet, doch für Quereinsteiger ist der Plot vielleicht trotzdem schwer nachvollziehbar. Da hätten wir uns für die Switch-Version mehr Einstiegshilfen gewünscht!

Nur für Erwachsene: *Wolfenstein 2* ist ein ausgesprochen brutales Spiel. In der deutschen Fassung wurden Nazi-Symbole entfernt und einige Begriffe abgeändert.



Auf der Hammerfaust gibt's viele optionale Dialoge zu entdecken. Das lohnt sich! Die gut ausgearbeiteten Charaktere sind ein Highlight von *Wolfenstein 2*.

Pfeif auf Realismus: Ihr könnt jede Waffe zweihändig führen, dadurch spielen sich die wilden Ballereien noch arcadiger.

Zensur der deutschen Version

Wolfenstein 2 ist in Deutschland und Österreich leicht zensiert. Zwar ist die wirklich drastische Gewaltdarstellung völlig ungeschnitten, doch jegliche Nazi-Symbole und Begriffe wurden durch unbedenkliche Varianten ersetzt, aus dem Dritten Reich wird beispielsweise schlicht „das Regime“, Hitler heißt in dem Spiel „Kanzler Heiler“ und Hakenkreuze wurden komplett entfernt. Der Atmosphäre schadet's unserer Meinung nach kaum, auch die deutsche Fassung ist sehr stimmungsvoll.

Fetzige Schießereien

Neben der dichten Story bietet *Wolfenstein 2* aber natürlich auch satten Ballerspaß: 10 bis 15 Stunden lang dürft ihr markante Schauplätze wie ein postnuklares Manhattan, Roswell oder New Orleans unsicher machen, dazu stehen euch verschiedenste Gewehre, Shotguns und Granatwerfer zur Verfügung, die ihr zwischendurch auch mit Upgrades aufwerten könnt. Die Gegner sind zwar nicht allzu clever, liefern euch ab dem dritten Schwierigkeitsgrad aber trotzdem fordernde Schießereien, die mit guten Effekten und sattem Trefferfeedback überzeugen. Cool: Oft könnt ihr auch schleichend vorgehen und beispielsweise feindliche Kommandanten und Wachen lautlos ausschalten, bevor sie Alarm auslösen – das ist spannend, aber nie verpflichtend, ihr könnt euch auch jederzeit einfach durchballern. Zwischen Missionen kehrt ihr mehrmals auf das U-Boot Hammerfaust zurück, das eurer Gruppe treuer Freiheitskämpfer als Hauptquartier dient. Hier gibt's jede Menge Dialoge und Überraschungen zu entdecken, etwa einen Automaten, an dem ihr das Retro-Ballerspiel „Wolfstone 3D“ spielen könnt – ein tolles Easter Egg für Genre-Kenner!

Der Ab-18-Sticker auf der Packung ist allerdings ernst zu nehmen: *Wolfenstein 2* ist verdammt brutal! In Kämpfen fliegen die Fetzen und manche der Videos zeigen grausame Szenen, die definitiv nicht für Kinder geeignet sind.

Die Technik auf der Switch

Natürlich muss die Switch-Umsetzung von *Wolfenstein 2* grafisch ein paar Federn lassen. Doch dass der Shooter überhaupt in dieser Qualität auf der Switch läuft, ist schlicht beeindruckend! Dahinter steckt erneut das Entwicklerteam Panic Button, das bereits *Doom* und *Rocket League* für Switch umgesetzt hat. *Wolfenstein 2* sieht auf der Switch gut aus und spielt sich prima! Aber es gibt auch klare Abstriche: Besonders die viel detailärmeren Texturen stechen ins Auge sowie die niedrige Auflösung, die sich dynamisch an das Geschehen anpasst. Dadurch geht die Pixeldichte in anspruchsvolleren Szenen merklich runter und das Bild wirkt verwaschen. Ein Eindruck, der sich durch eine übertrieben eingesetzte Bewegungsunschärfe noch verstärkt. Im mobilen Betrieb fällt das unscharfe Bild weniger auf als im Dock-Modus, hier sind uns aber Framerate-Einbrüche und Matsch-Texturen aufgefallen. Grundsätzlich peilt *Wolfenstein 2* auf der Switch „nur“ 30 Bilder pro Sekunde an, was aber meistens auch erreicht wird und zum Spielen völlig ausreicht! Dass die Wasser- und Waffeneffekte merklich runtergeschraubt wurden, schadet dem Gesamteindruck außerdem kaum: Nachdem wir uns an das unscharfe Bild gewöhnt hatten, waren wir immer wieder erstaunt, wie klasse das Spiel auf der Switch aussieht! Die Atmosphäre bleibt völlig intakt, die Action flutscht und auch die Zwischensequenzen sehen gut aus. Ärgerlich allerdings, dass manche Videos auf der Switch nicht lippensynchron ablaufen, hier bitte nachpatchen!

Exklusiv in der Switch-Version: Ihr könnt auch per Gyrosteuerung zielen, indem ihr die Konsole neigt – ein nettes Gimmick, das wir aber kaum genutzt haben. Achtung: Selbst wenn ihr das Spiel im Laden kauft, müsst ihr zusätzlich noch ca. 8 GB an Daten runterladen. Die digitale Version aus dem eShop belegt 21 GB, zur Installation ist eine SD-Karte nötig! In der Switch-Umsetzung nicht enthalten: Die drei DLC-Erweiterungen, die auf PC, PS4 und Xbox One im Paket *Die Freiheitschroniken* erhältlich sind. Kein großer Verlust, denn die Mini-Kampagnen haben mit der Geschichte des Hauptspiels ohnehin nix zu tun. Darauf kann man also gut verzichten! **Felix Schütz**

MEINUNG
Felix Schütz

„Trotz grafischer Einbußen ist *Wolfenstein 2* ein beeindruckender Port für die Switch.“

Wer *Wolfenstein 2* auf PC oder einer anderen Konsole erlebt hat, erkennt die Abstriche sofort: Die niedrige Auflösung, die schwächeren Texturen, die geringere Framerate, die abgespeckten Effekte. Und trotzdem bekommt ihr hier das komplette *Wolfenstein 2*-Erlebnis, Atmosphäre und Spielbarkeit bleiben auf der Switch erstaunlich intakt! Euch erwartet ein intensives, dramatisches und reichlich irres Shooter-Erlebnis, das seine dichte Story mit packenden Kämpfen kombiniert. Weder KI noch Leveldesign sind perfekt, doch das gleicht der pure Ballerspaß locker aus! Schade allerdings, dass Switch-Spieler auf den Vorgänger *The New Order* verzichten müssen – ob Bethesda den noch nachliefert? Wenn ja, hoffe ich, dass wieder Panic Button den Job der Portierung übernimmt, denn die haben's drauf!

Wolfenstein 2: The New Colossus

Termin: 29. Juni 2018
Hersteller: Bethesda Softworks
Entwickler: Machine Games
USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 7
Die dynamische, teils sehr geringe Auflösung sorgt oft für ein matschiges Bild, besonders im mobilen Modus. Viele Texturen und Gesichter wirken detailarm. Trotzdem sieht das Spiel gut aus! Besonders die Beleuchtung und das stimmige Design können hier viel retten.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Viele (wenn auch nicht durchweg) gute Sprecher und eine stimmungsvolle Musikuntermalung. Der Sound ist in manchen Zwischensequenzen asynchron.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller, Gyrosensor
Die Action ist weniger hektisch als beispielsweise in *Doom* und auch mit den Joy-Cons gut spielbar. Der Waffenwechsel fällt etwas umständlich aus. Zielen per Gyrosensor ist möglich, aber wenig hilfreich.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (7 Stufen)
Dank der vielen Schwierigkeitsstufen werden Einsteiger wie Shooter-Profis gut bedient. Gelegenheitsspieler wählen Stufe 2! Neben der 10 bis 15 Stunden langen Kampagne gibt's noch einige optionale Bonusmissionen. Der Season Pass *Die Freiheitschroniken* mit seinen drei DLC-Kampagnen fehlt auf der Switch.

PRO / CONTRA
- ✚ Spannende Story mit tollen Charakteren
- ✚ Technisch beeindruckende Umsetzung
- ✚ Deftig-guter Ballerspaß
- ✚ Oft auch schleichen möglich
- ➖ Story des Vorgängers nicht ausreichend erklärt
- ➖ Etwas eintönige Innenlevels
- ➖ Keine richtigen Bosskämpfe
- ➖ Geringe Auflösung und grafische Abstriche

WERTUNG/FAZIT

81

„Brutales, intensives Shooter-Erlebnis, das erstaunlich gut auf der Switch funktioniert.“

CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY

Jump & Run Der ikonisch-irre Beuteldachs feiert endlich sein Switch-Debüt und hat dabei seine drei besten Abenteuer sowie zwei komplett neue Levels im Gepäck.

Nintendo und Sega machten es damals vor: Konsolen brauchten ein Maskottchen, das vorzugsweise im Jump&Run-Genre unterwegs war. Sega war mit Sonic erfolgreich. Big N setzt sogar heutzutage noch auf einen gewissen Latzhosen tragenden Klempner. Als Sony also im Dezember 1994 (September 1995 in Nordamerika und Europa) mit der Playstation ins Konsolengeschäft einstieg, war klar, dass man auch ein hüpffreudiges Maskottchen brauchte. Als Ende 1996 ein bescheuerter Beuteldachs mit irrem Grinsen im Gesicht sein Debüt auf der Konsole feierte, war die Galionsfigur auch schnell gefunden. Nun, ganze 22 Jahre später kommen auch Nintendo-Spieler mit der *N. Sane Trilogy* endlich in den Genuss der ersten drei, im Original von Naughty Dog entwickelten, Abenteuer von Crash Bandicoot. Diesen wurde von Vicarious Visions eine grafische Schönheitskur verpasst und sogar zwei komplett neue und ziemlich knackige Levels wurden dem Titel als Trost dafür spendiert, dass Switch-Spieler ein Jahr länger als PS4-Zocker auf die Klassiker-Kollektion von *Crash* warten mussten.

Alles beim Alten

Die *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* ist im Grunde nichts anderes als ein 1-zu-1-Remake der ersten drei Teile in modernem Gewand. Im ersten *Crash Bandicoot* entkommt unser Beuteldachs den Experimenten des verrückten Dr. Neo Cortex, der sich eine Armee aus Wildtieren züchten möchte; in Teil 2 unterstützt Crash seinen Erzfeind unwissentlich dabei, wertvolle Kristalle zu sammeln, während sich im dritten Part Cortex und der böse Uka-Uka verbünden und Crash sowie seine Schwester Coco durch verschiedene Zeitepochen reisen müssen, um die Fieslinge aufzuhalten. Alle drei Spiele lassen sich von Beginn an frei auswählen. Spielerisch angestaubt sind alle Titel mittlerweile ein wenig, doch besonders auffällig ist dies beim Erstling, wo sich die Spielelemente noch häufiger wiederholen. Entweder sieht man Crash aus der Verfolgeransicht, wo er geradeaus durch die Levels läuft, dabei allerlei Fallen ausweicht, Gegner mit Sprung- sowie Wirbelattacke besiegt und teils richtig knifflige Hüpfabschnitte übersteht – oder ihr macht all dies aus einer seitlichen 2,5D-Ansicht. Zudem werden immer

Zwei komplett neue Levels wurden der Klassiker-Kollektion nun spendiert. Die Abschnitte sind direkt anwählbar, aber auch ziemlich knackig.

In den Teilen 2 und 3 kommt immer mehr Abwechslung ins Spiel. Zudem sind die Levels dort auch noch detaillierter gestaltet als im Erstling.

wieder Passagen eingestreut, in denen Crash vor einem Felsen davonläuft und der Beuteldachs auf den Spieler zurennt, während er über Hindernisse springt und Fallen ausweicht oder auf einem Schwein durch den Dschungel reitet. Gegen die wenigen Bosse tritt Crash in kleinen Arenen an, wo es auch darauf ankommt, den Attacken auszuweichen und zum richtigen Zeitpunkt selbst zu attackieren. *Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back* und *Crash Bandicoot: Warped* ändern an der Formel des ersten Teils kaum etwas, doch die Levels sind abwechslungsreicher und auch nicht mehr so künstlich in die Länge gezogen. In *Warped* gibt es zudem einige Levels, in denen Crash sich auf einem Motorrad ein Rennen mit ein paar Hot Rods liefert oder seine Schwester Coco mit einem Jet-Ski über Wasserrampen springt. Während Teil 1 und 2 hauptsächlich die typischen Jump&Run-Szenarien wie Dschungel, Eiswelt, Fabrik etc. bieten, geht *Warped* aufgrund der Zeitreisethematik ein wenig kreativer vor. So verschlägt es den Beuteldachs beispielsweise ins Mittelalter, wo er gegen Ritter und Zauberer antritt, oder in eine römische Gladiatoren-Arena.

In keinem *Crash Bandicoot*-Spiel darf die ikonische Felsenflucht fehlen. Die Abschnitte machen Laune, verlangen aber auch schnelle Reflexe von euch.

Remake mit Liebe zum Detail

Wer die Originale auf der ersten Playstation gespielt hat, wird sich sofort wie zu Hause fühlen. Zwar wurde die Optik überarbeitet und Crash hat nun natürlich einige zusätzliche Animationen spendiert bekommen, ansonsten ist aber wirklich alles wie früher. Genau die gleichen Gegner warten an genau den gleichen Stellen auf euch. Und genau die gleichen Szenen, die damals besonders viel Freude machten oder euch nervten, lösen wieder die gleichen Emotionen aus. Man kommt ins Schwitzen, wenn man vor dem heranrollenden Felsen flüchtet, man grinst, wenn man eine Aku-Aku-Maske einsammelt und der bekannte Sound ertönt, man flucht vor sich hin, wenn eine besonders frustrierende Passage millimetergenaue Absprünge und millisekundengenaues Timing verlangen. Man hat sowohl alle Stärken als auch alle Schwächen der Originale übernommen. Während die Musik, die lustigen Figuren und der durchgeknallte Humor auch heute noch vollends überzeugen, geht einem die starre Kameraführung teilweise immer noch auf die Nerven. Oftmals fehlt einfach der Überblick und damit auch die Genauigkeit bei Sprüngen. Da gerade die späteren Levels mit vielen fiesen Fallen aufwarten und perfektes Timing verlangen, muss man einige Areale so gut wie möglich auswendig lernen, um nicht schon bald den Game-Over-Screen vor Augen zu haben. Das Spielgefühl mag trotz aller Nostalgie ein wenig angestaubt sein, doch technisch kann man der *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* kaum einen Vorwurf machen. Die alten Levels erstrahlen in kräftigen Farben, der Look ist absolut sympathisch und das Fell von unserem Lieblings-Beuteldachs ist so schön glänzend, dass man am liebsten einmal kurz durchwuscheln würde. Alle drei Teile laufen sowohl im TV- als auch im Handheld-Modus jederzeit stabil mit 30 Bildern pro Sekunde, was für das Spieltempo absolut in Ordnung ist.

Christian Dörre

Die Abschnitte, in denen Crash auf Schweinen, Eisbären oder anderen Viechern reitet, sind mit Abstand am anspruchsvollsten.

MEINUNG
Christian Dörre

„Ein toller Nostalgie-Trip mit sämtlichen Stärken und Schwächen der Originale!“

Crash Bandicoot und seine zwei Nachfolger sind bei Weitem nicht so komfortabel und fair wie heutige Genre-Vertreter. Ich habe während des Tests mehrere Male vor mich hin geflucht und mich gefragt, wie ich die eine oder andere Stelle damals eigentlich geschafft habe. Dennoch hat die *N. Sane Trilogy* unfassbar viel Laune gemacht. Die durchgeknallten Charaktere sind super sympathisch, die Levels erstrahlen in wundervoller Farbenpracht, die Musik hat Ohrwurmcharakter und trotz der nervigen festen Kamera machen die meisten Geschicklichkeitspassagen auch heutzutage noch jede Menge Spaß. Für knapp 40 Euro darf man drei Jump&Run-Klassiker der Playstation-Geschichte nachholen. Sowohl Nostalgiker als auch Freunde des Genres sollten zugreifen, sofern ihnen die genannten Mängel nichts ausmachen.

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

Termin: 29. Juni 2018
Hersteller: Activision
Entwickler: Vicarious Visions
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Sämtliche Levels und Figuren erstrahlen in neuem Glanz. Läuft leider nur mit 30 fps.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Ohrwurmmelodien und lustige Soundeffekte. Leider nicht mehr mit den Original-Sprechern.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller, Touchscreen
Die feste Kameraperspektive sowie eine leichte Eingabeverzögerung verlangen ein wenig Eingewöhnung, da die Übersicht eingeschränkt ist.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Alle drei ursprünglich von Naughty Dog entwickelten Teile schlummern auf dem Modul und werden euch einige Tage beschäftigen.

PRO / CONTRA
- ++ Wunderschön aufgemachte Remakes
- ++ Herrlich bescheuerter Humor
- \+ Drei Klassiker in einem Paket
- \+ Forderndes, aber spaßiges Gameplay
- \+ Musik mit Ohrwurmcharakter
- \+ Sympathisch durchgeknallte Charaktere
- \+ Auch im Handheld-Modus flüssig
- \+ Zwei brandneue, knackige Levels
- − Teil 1 ist nicht sehr abwechslungsreich
- − Teils starres Spielgefühl
- − Sehr linear
- − Leichter Input-Lag
- −− Feste Kamera verhindert Übersicht

WERTUNG/FAZIT

80

„Sympathische Jump&Run-Sammlung mit einigen frustigen Stellen.“

Seit über einem Jahr gilt *Hollow Knight* auf dem PC als eines der besten und umfangreichsten Metroidvanias überhaupt. Nun gibt's die Indie-Perle auch für die Switch!

N-ZONE Switch HIT

eSHOP WWW Nur als Download erhältlich!

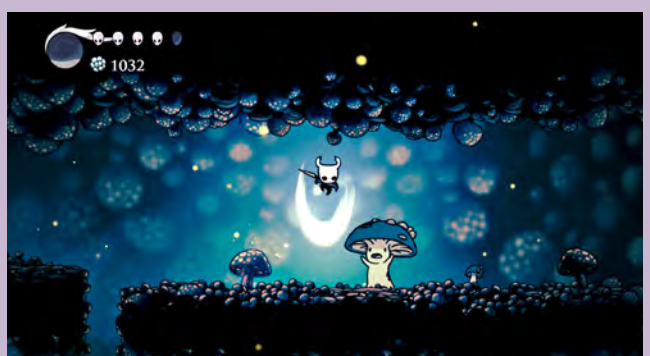
HOLLOW KNIGHT

Action-Adventure Vorhang auf für ein episches 2D-Abenteuer: Mit *Hollow Knight* bekommt die Switch eines der besten Metroidvanias der letzten Jahre spendiert, und zwar in tadelloser Umsetzung!

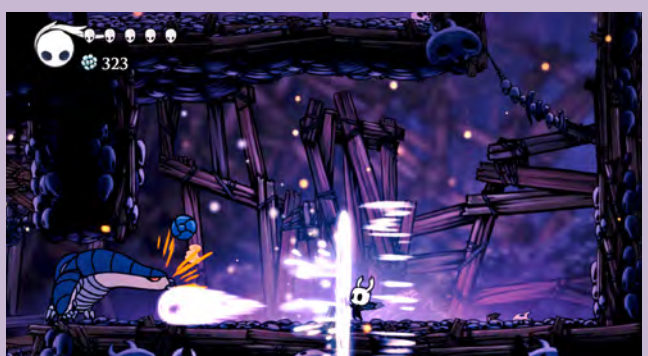
Es ist schwer geworden, in der Fülle an großartigen Metroidvanias überhaupt noch aufzufallen. Man denke nur an *Metroid: Samus Returns*, *Steamworld Dig 2* oder *Axium Verge!* Und doch zieht *Hollow Knight* mühelos an der Konkurrenz vorbei: Das Kickstarter-Projekt, das schon im März 2017 für PC erschien, genießt unter Genre-Kennern einen ausgezeichneten Ruf! Dank der Switch-Umsetzung haben nun auch Nintendo-Fans die Chance, die Indie-Überraschung zu erleben – und dabei präsentiert sie sich in Bestform! Denn die Switch-Version umfasst auch alle kostenlosen Updates, DLCs und Verbesserungen, die bereits in die PC-Fassung geflossen sind.

Düstere Insektenwelt

Hollow Knight entführt euch in eine düstere, morbide und fantastisch designte Spielwelt, die euch locker mehr als 30 Stunden lang beschäftigen wird. Ihr spielt einen kleinen Ritter, der ein lange vergessenes unterirdisches Insektenreich erkundet, das voller skurriler Charaktere, fantasievoller Gegner und kreativer Schauplätze steckt. Ihr erforscht prächtige Kristallminen, unheimliche Pilzwälder, groteske Bienennester, finstere Dschungel, eine verregnete Stadt und vieles mehr – ein Fest für Entdecker! In welcher Reihenfolge ihr die weitläufige 2D-Welt bereist, ist weitestgehend euch überlassen, denn *Hollow Knight* gibt kein klares Ziel vor, sondern bietet meist mehrere Wege und Zonen an, die ihr als Nächstes bereisen könnt. Ein guter Orientierungssinn ist darum Pflicht! Selbst die Reihenfolge der Bosse oder der neuen Fähigkeiten, die ihr in der Spielwelt sammelt und die neue Bereiche der Spielwelt zugänglich machen, ist nicht vorgegeben. Für etwas Durchblick sorgt immerhin die jederzeit einblendbare Karte: Sie ist zwar schlicht gestaltet und leider nicht zoombar, bietet euch aber die Möglichkeit, selbst kleine Stecknadeln als Markierungen zu setzen – so behaltet ihr in der ge-



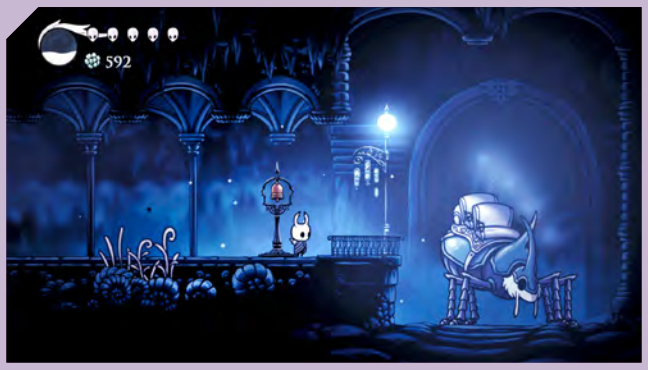
Der wunderschöne und klar gezeichnete 2D-Grafikstil kommt auf der Switch bestens zur Geltung. Auch im tragbaren Modus läuft das Spiel fast immer flüssig.



Neue Fähigkeiten wie dieser Energieschuss erlauben es, neue Bereiche der Spielwelt zu erforschen. Was ihr wann macht, ist allerdings euch überlassen!

waltigen Fülle an Secrets, Geheimgängen und Sammelbarem zumindest ein wenig den Überblick.

Die riesige Spielwelt hat aber auch einen Nachteil: Ihr müsst sehr oft lange Laufwege hinter euch bringen und in alte Gebiete zurückkehren. Um dieses Backtracking ein wenig abzumildern, gibt's mehrere Schnellreisemöglichkeiten, beispielsweise könnt ihr auf einem riesigen Käfer wie in einer Art U-Bahn die wichtigsten Orte ansteuern.



Damit das Backtracking nicht zu sehr ausartet, schaltet ihr regelmäßig solche Käfer-Bahnstationen frei. Von hier aus könnt ihr ein Schnellreisesystem nutzen.

Präzise und fordernd

Hollow Knight ist ein reiner 2D-Titel und stellt mit seinen fordernden Geschicklichkeitsabschnitten auch geübte Jump&Run-Spieler auf die Probe. Zum Glück reagiert die Steuerung wunderbar präzise, dadurch haben wir selbst kniffflige Passagen und anspruchsvolle Gefechte stets im Griff! Das ist allerdings auch bitter nötig, denn schon die Kämpfe gegen so manches Standardmonster fallen überraschend knifflig aus. Richtig zur Sache geht's aber in den Dutzenden von Bossgefechten: Vorsicht, *Hollow Knight* bietet nur einen Schwierigkeitsgrad und richtet sich klar an erfahrene Spieler! Dafür sind die Bosse toll und abwechslungsreich designt, die skurrilen Rieseninsekten und gepanzerten Monsterritter sorgen für spannende Kämpfe. Etwas schade: Ihr teilt lediglich mit dem „Nagel" aus, einem einfachen Schwert. Das könnt ihr zwar mehrmals aufwerten, doch am Spielgefühl ändert das nix – mehr Waffen hätten *Hollow Knight* gutgetan! Immerhin sammelt ihr verschiedene nützliche Upgrades ein, etwa einen Doppelsprung, einen Dash oder die Möglichkeit, mit Energiekugeln um euch zu ballern. Obendrein gibt es viele Talismane, die ihr an gut versteckten Orten findet oder bei Händlern kauft. Diese Klunker könnt ihr beliebig ein- und auswechseln. Sie verleihen eurem Helden verschiedenste Zusatzeigenschaften und Bonuskräfte, die sich zum Teil sogar kombinieren lassen. Motivierend!

Bildschön auf der Switch

Der sauber gezeichnete 2D-Grafikstil kommt auf der Switch hervorragend zur Geltung: Freut euch auf detailreiche Levels, schön animierte Charaktere und herrlich groteske Gegner! Die Performance ist klasse, meistens schafft die Switch 60 Bilder pro Sekunde, auch im tragbaren Modus. Aber nicht nur die Augen werden in *Hollow Knight* verwöhnt: Eine stimmungsvolle Musikuntermalung und gute Soundeffekte ergänzen die dichte, melancholische Atmosphäre! Sprachausgabe gibt es zwar nicht, ist aber auch nicht nötig. Viel wichtiger: Alle Texte wurden sauber ins Deutsche übersetzt.

Kostenlose Erweiterungen

Fair: Der Entwickler Team Cherry hat *Hollow Knight* seit seinem PC-Release mit mehreren kostenlosen DLCs versorgt, die dem Spiel einige Komfortfeatures und neue Inhalte bescherten, darunter zusätzliche Bosse und neue Talismane. All diese DLCs sind in der Switch-Fassung bereits enthalten. Derzeit arbeitet Team Cherry an dem letzten großen Gratis-Update mit dem Titel *Gods & Glory*, das noch in diesem Jahr erscheinen soll – natürlich auch für die Switch! **Felix Schütz**

***Hollow Knight* bietet massenhaft fordernde, gut designte Bosskämpfe. Aber: Nicht alle davon müsst ihr erledigen!**

MEINUNG
Felix Schütz

„Ein moderner Klassiker in top Umsetzung: Wer's jetzt nicht kauft, ist selber schuld!"

Wieder einmal hat Team Cherry alles richtig gemacht: Die Switch-Umsetzung von *Hollow Knight* ist nicht nur technisch prima und spielt sich rund, sie enthält auch alle DLCs und Updates, die übrigens schon auf dem PC völlig kostenlos waren. Und das alles für nur 15 Euro! Spielerisch ist *Hollow Knight* dadurch noch ein wenig besser als bei seinem PC-Debüt vor einem Jahr: Die Karte und Schnellreisefunktionen wurden aufgewertet und sorgen für mehr Komfort, außerdem gibt's frische Bosse, Talismane und Herausforderungen, die das ohnehin gewaltige Spiel noch umfangreicher machen. Darum: Wer die Kritikpunkte, etwa den oft saftigen Schwierigkeitsgrad oder das viele Backtracking, nicht scheut, bekommt hier eines der stimmungsvollsten und besten Metroidvanias aller Zeiten.

Hollow Knight

Termin: 12. Juni 2018
Hersteller: Team Cherry
Entwickler: Team Cherry
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 15 Euro

GRAFIK 9
Sehr detailreiche, wunderschön gezeichnete 2D-Comicgrafik mit düsterem Stil und morbidem Charme, die auf der Switch auch im tragbaren Modus sehr gut zur Geltung kommt

SOUND 8
Sprache/Text: –/Deutsch
Charaktere sprechen nur in oft niedlichem Kauderwelsch, die Texte wurden gut ins Deutsche übersetzt. Sehr stimmungsvolle Soundeffekte und eine unaufdringliche Musikuntermalung sorgen für Atmosphäre.

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro Controller
Abgesehen von dem etwas hakeligen „Pogo"-Sprung (für den man nach unten schlägt, um sich abzustoßen) und der fehlenden Zoom-Funktion der Karte präsentiert sich die Steuerung nahezu tadellos. Auch mit Joy-Cons sehr präzise, der Pro Controller ist kein Muss!

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Mit seiner verzweigten Welt, seinem bewussten Verzicht auf Hinweise, den knackigen Bossen und einigen fordernden Jump&Run-Abschnitten richtet sich *Hollow Knight* klar an erfahrene Spieler!

PRO / CONTRA
- ✚ Wunderschöner 2D-Grafikstil & tolle Atmosphäre
- ✚ Massig Secrets und Upgrades zu entdecken
- ✚ Präzise Steuerung
- ✚ Coole Bosse und liebenswerte Charaktere
- ✚ Gewaltiger Umfang zu einem günstigen Preis
- ✚ Toll designte, verzweigte Insektenwelt
- ➖ Nur eine immer gleiche Hauptwaffe
- ➖ Viel Backtracking trotz Schnellreise
- ➖ Teils knackiger Schwierigkeitsgrad

WERTUNG/FAZIT

87

„Fordernd und motivierend: *Hollow Knight* ist eines der derzeit besten 2D-Abenteuer!"

INSIDE

Jump & Run/Adventure Düster, beklemmend, zeitlos – und nun auch auf der Switch: Mit *Inside* präsentieren die *Limbo*-Macher ein Meisterwerk.

Für die Indie-Szene war *Limbo* ein kleiner Meilenstein: Der Rätsel-Plattformer aus dem Jahr 2011 war finster, verstörend und fabelhaft spielbar (Tipp: Wer den Klassiker noch nicht kennt, findet den Test zur Switch-Umsetzung auf Seite 81). Zu Recht wurde Entwickler Playdead damals für sein Erstlingswerk mit Auszeichnungen überhäuft. Doch mit *Inside*, das fünf Jahre später erschien, setzte das dänische Team noch einen drauf! Nun ist der verstörende Indie-Hit endlich auch für die Switch erhältlich.

Der würdige Nachfolger

Genau wie in *Limbo* steuern wir in *Inside* einen kleinen Jungen aus der Seitenansicht durch eine feindselige, farblose Welt. Anstelle von kräftigen Schwarz-Weiß-Kontrasten setzt *Inside* auf Grautöne, die mit behutsam durchschimmernden Farben, kunstvollen Lichteffekten und Unschärfefiltern für einen einzigartigen Look sorgen. Die 3D-Engine ermöglicht zwar spannende Schwenks und räumliche Kulissen, das butterweiche Gameplay ist jedoch zweidimensional und erinnert stark an *Limbo*: Auch in *Inside* darf man weder schießen noch prügeln, stattdessen springen, klettern und tauchen wir durch die beklemmende Welt, verschieben Kisten, drücken Schalter und suchen Deckung, falls Gefahr droht.

Dunkle Vorzeichen

Waren wir in *Limbo* noch in der Hölle unterwegs, entführt uns *Inside* in eine trostlose Dystopie. Der kleine Junge ist auf der Flucht: Er schleicht durch einen Wald, versteckt sich vor Männern und ihren Spürhunden. Im Dunkel der Nacht entdecken wir dort Lastwagen, die willenlose Menschen wie Vieh abtransportieren. In Reih und Glied marschieren sie ihrem Schicksal entgegen, werden in würdelosen Auswahlverfahren ausgesiebt, begafft von gesichtslosen Männern, Frauen und Kindern, bis sie schließlich in einem Laborkomplex landen. Was dort passiert? Verraten wir nicht! *Inside* wirft unbequeme Fragen auf, liefert aber kaum Antworten – es bleibt dem Spieler überlassen, die verstörenden Bilder zu deuten.

Inside erzählt seine deprimierende Story zwar ohne Dialoge oder Erklärungen, bemüht sich aber deutlich mehr als *Limbo* um einen zusammenhängenden Plot. Mit Erfolg: Das Spiel hat uns zu keiner Minute losgelassen! Im Gegensatz zu seinem Vorgänger hat *Inside* zudem einen aufwühlenden Schlussakt zu bieten, der in einem überraschenden, wenn auch sehr abrupten Finale endet, das reichlich Gesprächsstoff bietet.

Kreativ und spannend

Prima: *Inside* kommt mit wenigen Tasten aus und spielt sich herrlich präzise. Wichtiger als der Jump&Run-Aspekt sind aber ohnehin die vielen Puzzles. Anfangs verschieben wir nur ein paar Kisten, doch schon bald wird die Sache komplizierter: Da müssen wir den Jungen etwa in Schatten verbergen, während Suchscheinwerfer bedrohlich über die Szenerie wandern. Oder wir bugsieren eine Lore über eine bewegliche Schiene und befördern sie dank der soliden Physik-Engine im richtigen Moment in die Lüfte. Für einige der kreativsten Puzzles muss der Junge einen speziellen Helm tragen, durch den er Menschen in der Nähe zu willenlosen Dienern macht – sie folgen ihm dann auf Schritt und Tritt und ahmen seine Bewegungen nach. In der zweiten Spielhälfte überrascht *Inside* mit langen Tauchabschnitten, in denen sich der fantastisch animierte Bub durchs finstere Nass vorarbeiten und gruseligen Wesen ausweichen muss. Später kommen längere Sequenzen in einem Mini-U-Boot hinzu, gerade hier sorgen die tollen Lichteffekte und die erstklassige, reduzierte Soundkulisse für eine beklemmende Atmosphäre!

In einer besonders coolen Sequenz wandert das Kind durch einen unterirdischen Komplex, in dem tödliche Schockwellen durch den Level peitschen. Hier muss der Junge geschickt die Umgebung ausnutzen, denn schon der geringste Treffer sorgt für hässliche Sterbeszenen, in denen das Kind buchstäblich in Fetzen gerissen wird. Noch heftiger sind die Todesanimationen, wenn der Junge von einem seiner Häscher entdeckt wird – der Anblick eines

Kindes, das erwürgt oder von Hunden zu Tode gebissen wird, dürfte für manch empfindsamen Spieler zu viel sein. Die drastischen Bilder haben aber einen wichtigen Effekt: Obwohl der Bildschirmtod dank fair gesetzter Checkpoints nie in Frust ausartet, will man das Kind schützen – um jeden Preis.

Playdead zaubert mit einfachen Mitteln beklemmende Bilder. Trotz der kunstvollen 3D-Grafik ist das Gameplay aber streng zweidimensional!

Optionale Nebenziele

Anstelle von Spielständen legt *Inside* automatisch Checkpoints an, die in einem übersichtlichen Menü aufgelistet sind. So springen wir bei Bedarf einfach an den Anfang, wenn wir das Spiel noch mal von vorn beginnen oder einen früheren Abschnitt starten wollen. Das ist besonders praktisch, wenn wir uns auf die Suche nach den höllisch gut versteckten Orbs machen wollen, von denen Playdead 14 Stück in der Spielwelt verborgen hat. Haben wir alle gefunden, schalten wir nämlich ein alternatives Ende frei, das aber sehr kurz und unbefriedigend ausfällt – der Aufwand lohnt sich daher kaum.

Einen Gutteil der drei- bis vierstündigen Spielzeit verbringt ihr unter Wasser, zum Teil auch mit diesem kleinen U-Boot. Unheimlich atmosphärisch!

Kurze Spielzeit, die es wert ist

Die Switch-Fassung ist fast genauso schön wie auf PC, PS4 und Xbox One. Einzig die niedriger aufgelösten Schatten und leicht sichtbaren Pixelkanten lassen sich an Unterschieden ausmachen, der brillanten Atmosphäre tut das aber keinen Abbruch.

Immer noch beeindruckend: Wie *Limbo* besteht auch *Inside* im Grunde aus einem einzigen, gigantischen Level! Es gibt keine Ladezeiten oder Unterbrechungen, das trägt stark zum soghaften Spielerlebnis bei: Ständig überrascht *Inside* mit neuen Kulissen, klugen Puzzles und verstörenden Ideen, dadurch vergeht die Zeit wie im Fluge. Umso bedauerlicher, dass das Abenteuer so schnell vorbei ist: Man kann *Inside* in etwas mehr als drei Stunden bequem durchspielen. Damit ist es zwar ein bisschen länger als *Limbo*, das fällt mit seinen zehn Euro aber auch deutlich günstiger aus. Für *Inside* muss man dagegen 20 Euro hinblättern, die es uns aber wert ist – immerhin gehört das Indie-Meisterwerk auch auf der Switch zum Besten, was der eShop zu bieten hat. **Felix Schütz**

Die Rätsel sind durchweg fair designt, außerdem legt das Spiel automatische Checkpoints an. Frust kommt dadurch nie auf.

MEINUNG
Felix Schütz

„Mein Spiel des Jahres 2016 endlich auch in guter Umsetzung auf der Switch."

Da ich *Limbo* schon ziemlich genial fand, hatte ich vor zwei Jahren noch meine Zweifel, ob mich Playdead mit dem Quasi-Nachfolger noch mal so begeistern kann. Doch *Inside* hat meine Erwartungen völlig übertroffen: Zwar war der Reiz des Neuen verflogen (spielerisch sind sich die Titel eben sehr ähnlich), doch dafür entschädigen die fantastische Inszenierung, die beklemmende Kulisse und die zum Schneiden dichte Atmosphäre. Ich find's großartig! Doch das heißt nicht, dass *Inside* jedem gefallen kann oder will: Mit seinen mausgrauen Bildern, seinem bizarren Setting und seinem abrupten Ende schert sich *Inside* nicht sonderlich um Massentauglichkeit. Da muss man sich drauf einlassen! Auch der Preis ist für drei Stunden reichlich hoch angesetzt. Doch das Erlebnis war es mir allemal wert – zumal die Switch-Umsetzung tadellos ist.

Inside

Termin: 28. Juni 2018
Hersteller: Playdead
Entwickler: Playdead
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: 19,99 Euro

GRAFIK 9

Leicht sichtbare Pixelkanten und reduzierte Schattendetails sind die einzigen Unterschiede zu den Originalfassungen für PC, PS4 und Xbox One. Die Switch-Umsetzung läuft butterweich.

SOUND 9

Sprache/Text: –/Deutsch
Sparsam eingesetzte, unheilvolle Musik und hervorragend ausgewählte Soundeffekte. Sehr stimmungsvoll!

STEUERUNG 10

Unterstützt: Pro Controller
Neben dem linken Analogstick braucht ihr nur zwei Tasten. Die Steuerung ist intuitiv und wunderbar präzise. Manche Funktionen muss man sich allerdings selbst beibringen, interaktive Objekte werden beispielsweise nicht extra hervorgehoben.

EINZELSPIELER 9

Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Die Rätsel geraten manchmal fordernd, aber nie zu knifflig. Es gibt zwar keine Tipps, aber die sind auch nicht nötig. Hier kommen auch Einsteiger gut durch.

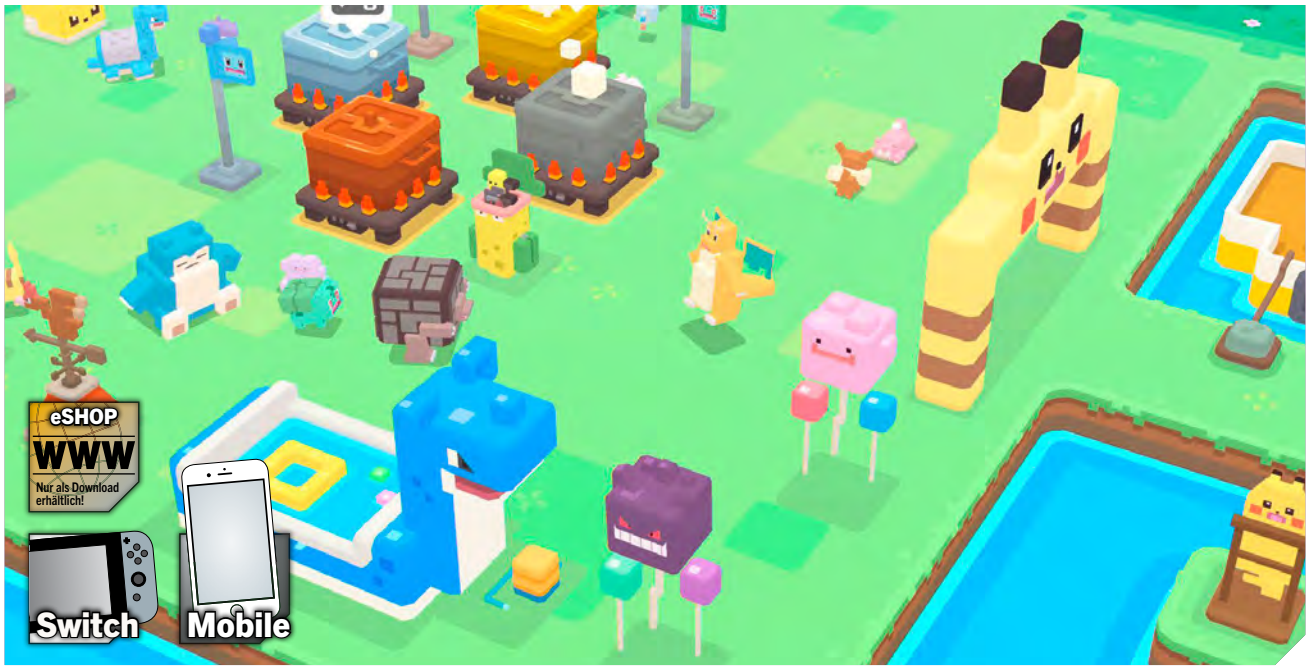
PRO / CONTRA

- ✚ Unheimlich dichte, düstere Atmosphäre
- ✚ Exzellente Spielbarkeit
- ✚ Fantastischer Grafikstil
- ✚ Sehr gutes Leveldesign
- ✚ Keine Ladezeiten oder Unterbrechungen
- ✚ Fair platzierte Checkpoints
- ✚ Viele spannende Momente
- ✚ Gelungene Rätsel
- ✚ Starkes Sounddesign
- ➖ Kryptisches, kontroverses Finale
- ➖ Mit 20 Euro ziemlich teuer
- ➖ Nur dreieinhalb Stunden lang

WERTUNG/FAZIT

91

„Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man gespielt haben, hoher Kaufpreis hin oder her."



POKÉMON QUEST

Rollenspiel Ihr freut euch auf die neuen *Pokémon*-Hauptspiele für Switch, seid aber ungeduldig? Vielleicht ist dann *Pokémon Quest* etwas für euch zur Überbrückung? Wir verraten es euch!

Free2play-Spiele haben im Allgemeinen ja nicht den allerbesten Ruf, was durchaus gute Gründe hat. *Pokémon Quest* zeigt aber, dass es auch anders geht, nämlich fair. Doch zunächst zur dünnen, aber dennoch vorhandenen Story: Ihr spielt einen Pokémon-Trainer, der eine erst kürzlich entdeckte Insel namens Kubo-Eiland erforscht. Die ganze Insel und alles, was sich darauf befindet, inklusive der Taschenmonster, besteht aus pixeligen Blöcken im Voxel-Look, ähnlich wie *Minecraft*, nur knuffiger und bunter. Dort wählt ihr zu Beginn ein Starter-Monsterchen aus; ihr habt dabei die Wahl zwischen Bisasam, Schiggy und Glumanda. Richtig erkannt! *Pokémon Quest* beinhaltet die Taschenmonster der ersten Pokémon-Generation, und zwar alle, dafür aber keine Pokémon nachfolgender Generationen. Direkt danach beginnt ihr mit der Erkundung der Insel, die in verschiedene Gegenden unterteilt ist (beispielsweise Wüste, Wald und so weiter), die jeweils wieder aus mehreren Levels und am Ende immer einem Boss-Kampf bestehen. Euer Team aus maximal drei Pokémon kämpft dabei selbstständig gegen mehrere Wellen wilder Taschenmonster, ihr könnt lediglich zusehen und nach einer Wartezeit immer wieder spezielle Attacken auslösen oder die kurzzeitige Flucht anordnen. Davon abgesehen passiert aber tatsächlich alles automatisch.

Zentral: Die Basis

Die wichtigsten Aufgaben erledigt ihr in eurer Basis. Dort könnt ihr aus verschiedenen Zutaten (die ihr bei den Expeditionen sammelt) Gerichte kochen, um wilde Pokémon anzulocken, die dann eurem Team beitreten. Diese Taschenmonster besitzen nicht so ins Detail gehende variable Eigenschaften wie bei den Hauptspielen der Serie, dafür aber einen Energie- und Angriffs-Wert, der durch Aufleveln steigt. Außerdem besitzt jedes Pokémon neun Slots für sogenannte P-Steine (werden ebenso durch Aufleveln nach und nach freigeschaltet), die ihr auch während der Expeditionen sammelt. Diese erhöhen Energie- und Angriffs-Wert enorm und sind da-

Auf euren zahlreichen Expeditionen muss sich euer Pokémon-Team stets durch mehrere Wellen aggressiver wilder Taschenmonster schlagen, um voranzukommen.

In die Kämpfe auf euren Expeditionen könnt ihr nur marginal eingreifen. Wahlweise könnt ihr aber auch alles tatsächlich komplett selbstständig laufen lassen.

Diese Ansicht bekommt ihr in *Pokémon Quest* oft zu sehen. Mit den P-Steinen verstärkt ihr eure Pokémon enorm.

her wichtiger als die Grundwerte. Seltenere P-Steine verfügen darüber hinaus über weitere zufällige positive Effekte wie eine schnellere Regeneration eurer Tierchen nach dem Bildschirm-Tod oder Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit. Natürlich entwickeln sich die Pokémon bei entsprechendem Level-Aufstieg auch weiter und werden dadurch ebenfalls stärker. Verfügbare Attacken könnt ihr im Training ändern; das ist gelegentlich auch nötig, weil die Taschenmonster mit zufälligen Attacken daherkommen, die manchmal nicht ganz optimal für den Kampf geeignet sind.

Spielerfreundliches Modell

Das Spielkonzept lässt sich also sehr kurz zusammenfassen: Sendet eure Taschenmonster auf Expeditionen, wo sie gegen wilde Pokémon kämpfen sowie Kochzutaten und P-Steine sammeln. Kocht aus den Zutaten Gerichte, um neue Monsterchen in euer Team zu locken, und verstärkt sie mit den gesammelten P-Steinen. Und dann geht es wieder von vorne los. Zu erwähnen bleibt noch, dass das Energie-System euch irgendwann sehr stark ausbremst, wenn ihr nicht mehr so viel kostenlose Energie durch abgeschlossene Errungenschaften bekommt. Das könnt ihr umgehen, indem ihr In-Game-Käufe abschließt, wodurch sich euer Vorankommen drastisch beschleunigt. Zwingend nötig ist es aber nicht, denn mit genügend Geduld kommt ihr ebenfalls irgendwann zum Ziel. Das Konzept, dass eure Pokémon nahezu vollständig autonom agieren, geht unterwegs am Smartphone auf (wo das Spiel völlig identisch ist), auf der Switch aber nur bedingt und so gar nicht zu Hause vor dem Fernseher, wo es einfach viel zu schnell eintönig wird und das Warten auf neue Energie zur Geduldsprobe werden kann, wenn ihr euch auf einen ausgiebigen Spieleabend eingestellt habt. Für eine kurze Runde zwischendurch, vor allem unterwegs, taugt *Pokémon Quest* aber, zumal das Spiel ja ohnehin umsonst ist. Da euch die In-Game-Käufe kaum aufgezwängt werden, handelt es sich um ein vergleichsweise spielerfreundliches Free2play-Modell.

Johannes Gehrling

Eure Basis dürft ihr mit Gegenständen wie Statuen verschönern. Außerdem kocht ihr hier Gerichte, um Pokémon anzulocken.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Gut für Pokémon-Fans und Unterwegs-Spieler, aber eher nichts für den Rest."

Klar, mit einem Pokémon-Hauptspiel kann *Pokémon Quest* natürlich nicht annähernd mithalten. Das gilt ziemlich sicher auch für die im November für die Switch erscheinenden *Pokémon: Let's Go*-Teile, wobei sich das erst noch zeigen muss. Für beinharte Pokémon-Fans ist das kostenlose Spiel aber gar keine schlechte Sache, im Gegenteil, immerhin gibt's neue Taschenmonster-Action auf der Switch! Wer gerne unterwegs mal ein paar Minuten spielt und dann wieder etwas anderes macht, der findet an *Pokémon Quest* ebenfalls seinen Spaß. Hierbei geht das extrem passive Gameplay dann auch wunderbar auf. Nur für einen ausgiebigen Spieleabend auf der Couch taugt der Free-2play-Titel mal so gar nicht. Aber hey: Es kommt immer darauf an, was man daraus macht, oder nicht?

Pokémon Quest

Termin: 30. Mai 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Game Freak Inc.
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: Free2play mit In-Game-Käufen

GRAFIK 7
Die knuffige und kunterbunte Voxel-Grafik ist wirklich schön anzuschauen, das Interface ist zu Beginn etwas überladen. Das Spiel läuft jederzeit flüssig.

SOUND 7
Text: Deutsch
Die musikalische Untermalung ist typisch für die *Pokémon*-Serie und ganz nett, aber kein Meisterwerk.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Touchscreen
Mit dem Touchscreen ist die Steuerung auf Switch und Smartphone simpel und funktioniert gut, an der Switch mit Joy-Cons aber etwas umständlich.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (stufenlos)
Ein netter Zeitvertreib für zwischendurch, der aber leider sehr schnell eintönig wird und zu wenig Eingriff in das eigentliche Spielgeschehen zulässt.

PREIS/LEISTUNG 7
Bezahlmodell: Free2play
Ihr könnt das Spiel problemos durchspielen, ohne Geld dafür auszugeben. Dafür müsst ihr aber Geduld aufbringen, um immer wieder auf neue Energie zu warten, die ihr für Erkundungen benötigt.

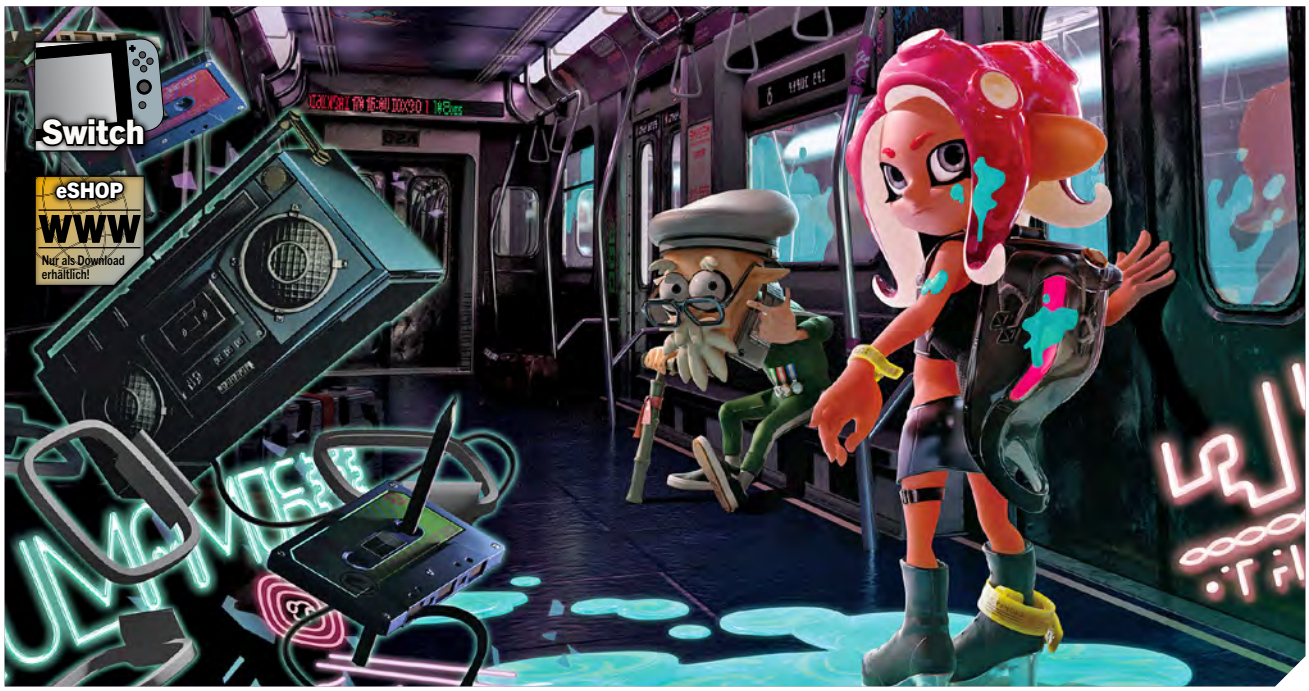
PRO / CONTRA
- ☐ Putziger Grafikstil
- ☐ Viele Anreize, immer wieder zu spielen
- ☐ Gute Einführung zu Spielbeginn
- ☐ In-Game-Käufe werden nicht aufgezwängt …
- ☐ … solange man ausreichend Geduld besitzt
- ☐ Sehr passive Spielweise
- ☐ Gameplay wird schnell eintönig
- ☐ Zu starke Zufallsabhängigkeit
- ☐ Steuerung mit Joy-Cons umständlich

WERTUNG/FAZIT

69

„Wer *Pokémon* gerne hat, kann Spaß mit dem Spiel haben. Einfach mal probieren."

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.



SPLATOON 2: OCTO EXPANSION

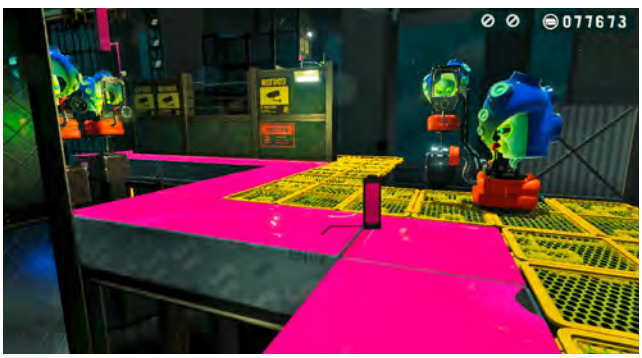
Action Inklinge zieht euch warm an, dank der neuen DLC-Erweiterung mischen ab sofort die Oktolinge in *Splatoon 2* mit! Wie gut die neue Kampagne ist, verrät unser Test.

In vielen Mehrspieler-Shootern dienen Einzelspielerkampagnen neben dem Vermitteln einer (mehr oder minder guten) Handlung vor allem als gut verpacktes Tutorial, das dem Spieler die Grundzüge der Steuerung und Spielsysteme als Einführung auf den Mehrspieler-Part vermittelt. Das gilt auch für die ursprüngliche Kampagne in *Splatoon 2*, die das einzigartige Tintenfeature mit einem grandiosen Leveldesign kombinierte, aber recht fix vorbei war und dabei nie sonderlich anspruchsvoll wurde. Doch mit der DLC-Kampagne *Octo Expansion* drehen die Entwickler bei Nintendo den Spieß jetzt um, denn diese Erweiterung ist explizit für *Splatoon*-Veteranen entworfen worden. Zum einen stehen hier statt locker-flockiger Eingewöhnung richtig knackige Herausforderungen an und zum anderen wird die Hintergrundgeschichte der Charaktere sowie der Welt von *Splatoon 2* ordentlich ausgearbeitet.

Viel Abwechslung

In etwas über 80 Levels kämpft ihr euch mit Agent 8 – einem Oktoling, der die Seiten gewechselt hat – durch eine unterirdische Forschungseinrichtung, deren Abschnitte durch ein U-Bahn-System miteinander verbunden sind. Auf dem Streckennetz wählt ihr die gewünschten Missionen aus, während euch die Waggons der Tiefseebahn als Rückzugsort dienen. Der Star der Erweiterung sind ganz klar die vielen Challenges, die reichlich Abwechslung bieten und die Spielmechaniken immer wieder auf neue Weise nutzen, um euch auf die Probe zu stellen. Mal bekommt ihr es mit einer Übermacht an Gegnern zu tun, mal müsst ihr eure Umgebung clever für euch nutzen, um

Der Schwierigkeitsgrad hat es echt in sich. In dieser Mission müsst ihr etwa eine bestimmte Zeit lang überleben, ohne auch nur ein Mal getroffen zu werden.



In einigen Levels müsst ihr sogar komplett ohne Bewaffnung auskommen und daher vorsichtig an Gegnern vorbeischleichen oder die Umgebung ideal ausnutzen.

ans Ziel zu gelangen, mal sollt ihr Kisten gezielt zerlegen, um ein vorgegebenes Gebilde nachzubauen, und wieder ein anderes Mal schleicht ihr euch ohne Waffe an den Gegnern vorbei zum Levelende. Unsere Favoriten waren die Missionen, in denen wir nicht jederzeit unsere Tinte aufladen konnten und mit dem haushalten mussten, was zur Verfügung stand. Dadurch gewinnt jeder abgefeuerte Schuss eine enorme Relevanz und man muss stets gut überlegen, wie man Tinte spart.

Hart, aber fair

Obwohl die Entwickler nicht mit Checkpoints in den Levels geizen, ist der Bildschirmtod ein häufiger Gast. Das liegt zumeist an den knackigen Vorgaben wie den stark begrenzten Leben, begrenzter Zeit oder dem cleveren Leveldesign kombiniert mit der zur Verfügung gestellten Bewaffnung. Trotzdem fühlt sich das Spiel dabei nie unfair an (mit Ausnahme des unglaublich schweren, optionalen Geheim-Bosses), denn selbst wenn euer Oktoling mal das Zeitliche segnet, könnt ihr im Tausch für die Spielwährung der Kampagne (Cornichon-Punkte) noch mal ran. Beißt ihr euch an einem Level doch mal die Zähne aus, könnt ihr diesen auch überspringen, sofern ihr bereits oft genug verloren habt. Allerdings erhaltet ihr dann nicht das entsprechende Souvenir. Je einen dieser Sammelgegenstände gibt's nämlich für das Abschließen der Missionen. Habt ihr ein Souvenir-Set zusammen, erhaltet ihr von einem der NPCs als Belohnung ein neues Oktoling-Outfit-Teil für den Mehrspieler. Sobald ihr die Kampagne abgeschlossen habt, dürft ihr zudem fortan auch als Oktoling in den Mehrspielerpartien ran. Zudem dürft ihr überflüssige Cornichon-Punkte an einem Automaten gegen zufällige Items tauschen.

Im Untergrund

Doch selbst ohne die Belohnungen lohnt es sich, alle Levels abzuschließen, denn bis auf ein paar wenige Ausnahmen fühlt sich jede Mission anders an. Und das ist eine stattliche Leistung, wenn man bedenkt, dass das Oktoling-Abenteuer mit etwa 10 Stunden doppelt so lang ausfällt wie die ursprüngliche Kampagne von *Splatoon 2*. Etwas schade ist nur, dass die Bossgegner von damals als schwerere Varianten einfach wiederverwertet werden. Richtig gelungen finden wir dagegen die Schlussphase des Spiels sowie den dazugehörigen Showdown, der zudem eine interessante Lore-Enthüllung mit sich bringt.

Überhaupt gelingt es den Entwicklern gut, mit der *Octo Expansion* der Welt von *Splatoon 2* mehr Facetten und Atmosphäre zu verleihen. In der Tiefseebahn trefft ihr etwa auf allerhand schräge Passagiere, die mit ihrem schaurig-kreativen Design auf sich aufmerksam machen.

In der Tiefsee-Bahn trefft ihr auf allerhand schräge Fahrgäste, die sich unterscheiden, je nachdem, in welcher der zehn Linien ihr gerade unterwegs seid.

Weitere Details stecken in der Umgebungsgestaltung, die aufmerksame Spieler zunehmend auf die düsteren Machenschaften in der Forschungseinrichtung hinweisen. In Chatlogs, die ihr im Spielverlauf freischaltet, wird derweil mehr zu den Hintergrundgeschichten von Marina, Perla und Käpt'n Kuttelfisch preisgegeben.

DLC richtig gemacht

Die *Octo Expansion* zu *Splatoon 2* ist ein gutes Beispiel dafür, wie man eine DLC-Erweiterung richtig macht. Serienfans erhalten für ihre 20 Euro reichlich neue Aufgaben, die gleichzeitig fordern und in der Handhabung der Waffen und des Tinten-Features schulen. Zudem erfüllt Nintendo mit der *Octo Expansion* den Wunsch derjenigen Fans, die mehr über die Spielwelt und die Charaktere erfahren wollen. Doch vor allem spaltet die Erweiterung nicht die Mehrspieler-Gemeinde, da die Kampagnen-Belohnungen nur kosmetischer Natur sind und man daher keinerlei Nachteil in den Revier- und Ranglistenkämpfen hat, wenn man auf den DLC verzichtet. So muss das sein!

Viktor Eippert

MEINUNG
Viktor Eippert

„Eine klasse Erweiterung – aber Vorsicht vor dem hohen Schwierigkeitsgrad!"

Als die Entwickler im Vorfeld ankündigten, dass die neue Kampagne über 80 Levels haben wird, hatte ich so meine Zweifel, ob sich dann nicht zu viel wiederholen würde. Doch zu meiner Freude wurden diese Zweifel fix zerstreut, immer wieder wartet *Octo Expansion* mit neuen Ideen auf, um mir das Leben als Oktoling schwer zu machen. Und das ist hier wörtlich zu verstehen, denn der Schwierigkeitsgrad ist echt nicht von schlechten Eltern. Trotz einiger echt harter Nüsse hatte ich reichlich Spaß dabei, sämtliche Herausforderungen zu meistern. Besonders die Schlussphase ist echt klasse gemacht und wartet mit einer interessanten Story-Enthüllung am Ende auf, über die *Splatoon*-Fans schon seit dem ersten Teil munter spekulierten. Solche DLC-Erweiterungen kann Nintendo gerne noch öfter veröffentlichen.

Die Levels bieten viel Abwechslung und tolle Ideen. Wer den Klassiker *Space Invaders* kennt, erkennt sofort die Anspielung hier.

Splatoon 2: Octo Expansion

Termin: 14. Juni 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: 19,99 Euro

PREIS/LEISTUNG 8

Mit den zahlreichen Missionen werdet ihr um die 10 Stunden richtig gut unterhalten.

PRO / CONTRA

- ✚ Über 80 abwechslungsreiche Missionen
- ✚ Tolles Leveldesign mit vielen frischen Ideen
- ✚ Dichte, düstere Atmosphäre und viel Lore
- ➖ Recycelte Bossgegner

WERTUNG/FAZIT

82

„Diese Erweiterung bietet alles, was sich erfahrene *Splatoon*-Spieler wünschen."

Switch

eSHOP
WWW
Nur als Download erhältlich!

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE
DONKEY KONG ADVENTURE

Strategie Nach Mario legt sich im Story-DLC nun auch Donkey Kong mit den weißen Chaoshasen an. Anderer Held, gleicher Spaß? Das und mehr klären wir im Test!

Mit *Mario + Rabbids Kingdom Battle* gelang Ubisoft und Nintendo letzten Sommer eine echte Überraschung. Nicht nur funktionierte die Zusammenführung der völlig durchgeknallten Rabbids mit der Welt und den Charakteren aus dem *Mario*-Universum erstaunlich gut, das Switch-exklusive Strategiespiel bot auch ein sehr gutes Spielkonzept, das stark an die Taktikkämpfe aus *XCOM* erinnert, diese aber mit eigenen Ideen ergänzt. Beinahe ein Jahr nach Release ist mit der DLC-Erweiterung *Donkey Kong Adventure* nun eine komplett neue Story-Kampagne erschienen, die den namensgebenden Primaten beim Taktik-Spaß mitmischen lässt.

Kampf der Kongs

In dem neuen Abenteuer verschlägt es Rabbid Peach und Rabbid Kong dank der Zeitwaschmaschine in die Bananen-Lagune fernab der Welt aus dem Hauptspiel. Dort trifft Rabbid Peach auf Donkey Kong und den immerzu mürrischen Rabbid Cranky, der immer wieder für einige Lacher sorgt. Das Trio muss sich Rabbid Kong entgegenstellen, der durch einen Fehler in der Waschmaschine neue Kräfte erlangt hat und sich flugs zum Herrscher der neuen Welt aufschwingt. Die neue Kampagne geizt dabei nicht an Umfang und bietet mit vier verschiedenen Arealen viel Abwechslung und Beschäftigung für etwa zehn Stunden – sofern ihr die Welt nach den zahlreichen Sammelgegenständen erkundet und nicht nur geradewegs durchrennt. Diese sind durch meist simple Schalter- und Schieberätsel gesichert und beinhalten Waffen, Fähigkeitspunkte sowie Musikstücke, Artworks und 3D-Modelle für eure Sammlung. Also alles wie schon im Hauptabenteuer.

Balsam für die Fan-Seele

Ebenfalls wie im Hauptspiel sind die Umgebungen wunderschön und detailverliebt gestaltet und allerorts könnt ihr die Rabbids im Hintergrund dabei beobachten, wie sie Schabernack treiben. Ein frisches Spielgefühl kommt trotz der vielen Gemeinsamkeiten zum Kernspiel dennoch auf, was vor allem an zwei Dingen liegt: Donkey Kong bringt frischen Schwung in die Kämpfe (gleich mehr dazu) und die Entwickler haben sich viel Mühe gegeben, die neue Welt an die beliebten Hüpfspiele mit dem Nintendo-Affen anzulehnen. So erkundet ihr

Immer wieder lockern Rätsel das Kampfgeschehen auf. Als Belohnungen winken Sammelgegenstände, Waffen und Fähigkeitspunkte.

Die Spielwelt ist abwechslungsreich und wirklich detailverliebt gestaltet. Im Verlauf des Abenteuers erkundet ihr vier verschiedene Gebiete.

Die Taktik-Kämpfe gegen die frechen Rabbid-Gegner machen genauso viel Spaß wie schon im Hauptspiel.

heitere Tropenstrände, lebendige Dschungelgebiete oder mysteriöse Ruinen, die so auch problemlos in einem *Donkey Kong Country*-Spiel auftauchen könnten. Dabei sammelt ihr inklusive der Originalsounds der Spielvorlagen allerhand Bananen auf (für den Kauf neuer Waffen), lasst euch von *DK*-typischen Fässern durch die Gegend schleudern und löst Bonusrätsel, bei denen ihr Bergwerksloren unter Zeitdruck ins Ziel bringen müsst. Man spürt an jeder Stelle, dass diese Erweiterung von *Donkey Kong*-Fans für *Donkey Kong*-Fans erstellt wurde.

Affenstarker Neuzugang

Richtig spaßig, wenn auch meist etwas zu einfach, sind wieder die Taktik-Gefechte. Anders als im Hauptspiel ist euer Team in *Donkey Kong Adventure* stets auf DK, Rabbid Peach und Rabbid Cranky festgelegt. Das geht aber in Ordnung, weil Donkey Kong mit seiner ungewöhnlichen Spielweise viel Schwung in die Kämpfe bringt. Denn statt wie alle anderen Figuren Teamsprünge und Rutschattacken auszuführen, beherrscht der rabiate Affe als Einziger eine Fähigkeit, die alles verändert: Er kann fast alles packen und dann werfen. So könnt ihr euch mit DK einen Verbündeten schnappen, zum gewünschten Punkt laufen und den Freund dann noch im hohen Bogen an die gewünschte Position in Reichweite werfen – und dabei zum Beispiel Crankys Bonusattacke für Teamsprünge auslösen. Oder ihr schnappt euch kurzerhand einen Widersacher und werft diesen auf einen anderen Fiesling, womit ihr beiden gehörigen Schaden zufügt. Besonders viel Spaß macht es, Deckungen mit Effekten (Feuer, Honig etc.) hochzuheben und diese dann auf Gegner zu schleudern. Ihr könnt den Spieß auch umdrehen und mit seiner Bongo-Trommel-Fähigkeit die Gegner stattdessen zu ihm tanzen lassen – am besten, um sie dann mit seinem Bodentrommel-Skill allesamt ordentlich aufzumischen. Dadurch ist Donkey Kong extrem vielseitig einsetzbar und es macht richtig Laune, mit ihm herumzuexperimentieren. Der andere Neuzugang Rabbid Cranky hat mit seiner flächenwirksamen Armbrust und seiner Einschläferungsfähigkeit auch ein paar Kniffe in der Hinterhand, verändert das Spielgefühl im Gegensatz zu DK aber nicht.

Gutes Paket

Auf der Gegnerseite müsst ihr euch derweil hauptsächlich mit Variationen der schon bekannten Widersacher zufriedengeben. Einige von ihnen haben zwar eine neue Facette dazugewonnen (Heiler beschwören zum Beispiel zusätzliche Gegner herbei), völlig neu ist abseits der Bosse aber nur ein einziger Gegnertyp und der ist nicht mal sonderlich interessant. Nichtsdestotrotz bietet *Donkey Kong Adventure* mehr als genug Gründe, *Mario + Rabbids Kingdom Battle* ein Jahr später wieder hervorzuholen, um Donkey Kong und seine Freunde zum Sieg zu führen. Denn unterm Strich bietet die Erweiterung erneut ebenjene Stärken, die schon *Mario + Rabbids* klasse gemacht haben.

Viktor Eippert

MEINUNG
Viktor Eippert

„Ein schönes Beispiel dafür, dass more of the same nicht unbedingt schlecht sein muss."

Mario + Rabbids Kingdom Battle zählt zu den größten Spieleüberraschungen des letzten Jahres und auch mich hat der irre Mix positiv überrascht. Ich hatte mit dem Taktik-Spiel so viel Spaß, dass ich es zu 100% abgeschlossen habe. Und siehe da, mit der Story-Erweiterung erging es mir nun ebenso, denn hier steckt wirklich viel Herzblut drin. Jeder, der schon mit dem Hauptspiel Spaß hatte, kann hier bedenkenlos zugreifen, denn *Donkey Kong Adventure* bietet einfach mehr vom Taktik-Spaß. Und mit Donkey Kongs anderer Spielweise kommen völlig neue Taktik-Möglichkeiten hinzu. Nur mehr wirklich neue Gegner und somit mehr Herausforderung in den Kämpfen hätte ich mir gewünscht.

Mario + Rabbids KB: DK Adv.

Termin: 26. Juni 2018
Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Milan
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: 14,99 Euro

PREIS/LEISTUNG 8

Die Erweiterung bringt einen satten Umfang für etwa 12 Stunden mit, sofern ihr alles darin erledigt.

PRO / CONTRA

- ++ Vier abwechslungsreiche, toll gemachte Areale
- \+ Neue Taktik-Möglichkeiten dank Donkey Kong
- \+ Viele schöne Details für *Donkey Kong*-Fans
- – Nur ein neuer Gegnertyp

WERTUNG/FAZIT

81

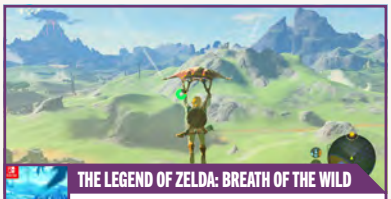
„Eine herrliche Erweiterung zum 2017er Überraschungs-Hit für Nintendo Switch"

Donkey Kong kann Verbündete, Gegner und sogar Deckungen hochheben und dann durch die Gegend werfen. Das ermöglicht neue Strategien und macht irre Spaß.

Die Waffen sind erneut richtig durchgeknallt gestaltet und die Übersetzung erheitert beim Spielen immer wieder mit ulkigen Wortwitzen.

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **Cave Story+** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Rockstar
- **Lego City Undercover** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Skylanders Imaginators** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Activision
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Little Nightmares: Complete Edition** Spielspaß: 69 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Lego Worlds** Spielspaß: 64 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** Spielspaß: 90 % | Hersteller: Headup Games
- **Hyrule Warriors Definitive Edition** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Lego Marvel Super Heroes 2** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** Spielspaß: 80 % | Hersteller: THQ Nordic
- **Attack on Titan 2** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Koei Tecmo
- **Fire Emblem Warriors** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Ball Xenoverse 2** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Super Bomberman R** Spielspaß: 69 % | Hersteller: Konami
- **The Lego Ninjago Movie Videogame** Spielspaß: 66 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive

ADVENTURE

MINECRAFT: NINTENDO SWITCH EDITION
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Mojang
Das weltweite Klötzchen-Phänomen wahlweise unterwegs oder am TV dank der Switch

- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Telltale Games
- **Minecraft: Story Mode** Spielspaß: 68 % | Hersteller: Telltale Games
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT

SNIPPERCLIPS PLUS
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
Richtig spaßiges, sehr charmantes Puzzlespiel, das vor allem im Mehrspieler brilliert

- **Sushi Striker: The Way of Sushido** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Puyo Puyo Tetris** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Deep Silver
- **Just Dance 2017** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Ubisoft
- **Scribblenauts Showdown** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Ent.

JUMP & RUN

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Abwechslungsreich, anspruchsvoll, atemberaubend – auch auf der Nintendo Switch

- **Rayman Legends: Definitive Edition** Spielspaß: 90 % | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Odyssey** Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Star Allies** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Owlboy** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Soedesco

BEAT 'EM UP

ARMS
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
Sehr kreatives Prügelspiel mit einprägsamen Charakteren und Ohrwurm-Musik

- **Pokémon Tekken DX** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Street Fighter 30th Anniversary Collection** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Capcom
- **Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers** Spielspaß: 70 % | Hersteller: Nintendo/Capcom
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

SHOOTER

SPLATOON 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

- **Doom** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Bethesda
- **Payday 2** Spielspaß: 68 % | Hersteller: 505 Games/Starbreeze
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

ROLLENSPIEL

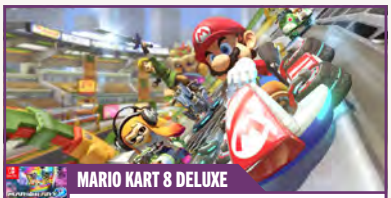
XENOBLADE CHRONICLES 2
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
Ein gigantisches und vielschichtiges Rollenspiel für anspruchsvolle Abenteurer

- **The Elder Scrolls 5: Skyrim** Spielspaß: 84 % | Hersteller: Bethesda
- **Dragon Quest Builders** Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Ubisoft
- **Darkest Dungeon** Spielspaß: 81 % | Hersteller: Merge Games

HYRULE WARRIORS DEFINITIVE EDITION

Hier ist der Name Programm: Das ist wirklich die definitive Edition des *Zelda*-Actionspiels, das sämtliche Inhalte der Wii-U- und 3DS-Versionen ineinander vereint. Für *Zelda*-Fans auf jeden Fall einen Blick wert.

RENNSPIEL



MARIO KART 8 DELUXE
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

Gear Club Unlimited
Spielspaß: 75 % | Hersteller: Microids

Cars 3: Driven to Win
Spielspaß: 73 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

SPORTSPIEL

NBA 2K18
Spielspaß: 90 % | Hersteller: 2K Games
Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zu den Besten der Switch zählt

Rocket League
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Psyonix

FIFA 18
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Electronic Arts

WWE 2K18
Spielspaß: 33 % | Hersteller: 2K Games

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

STRATEGIE & SIMULATION

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Ubisoft
Verrückter Mix aus *XCOM*-Strategie, Mario-Abenteuer und Rabbids-Wahnsinn

Disgaea 5 Complete
Spielspaß: 82 % | Hersteller: NIS America

Has-been Heroes
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Gametrust

Landwirtschafts-Simulator: Nintendo Switch Edition
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Astragon Software

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

SUSHI STRIKER: THE WAY OF SUSHIDO

Sushi Striker weiß nicht nur mit verrückten Charakteren und einem ungewöhnlichen Setting zu gefallen, es bietet auch erfreulich tiefgehende Spielmechaniken.

Die aktuell 25 besten Titel für Wii U

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Electronic Arts

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Test (04/17): 93 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Bandai Namco

Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

ACTION

BAYONETTA

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Dem zweiten Teil etwas unterlegen, ist *Bayonetta* immer noch ein klasse Spiel.

- **Graceful Explosion Machine** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vertex Pop Inc.
- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Retro City Rampage DX** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Furi** – Spielspaß: 8 | Hersteller: The Game Bakers
- **Slime-san** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Gonner** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Pac-Man Championship Edition 2 Plus** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Outlast: Bundle of Terror** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Outlast 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Danmaku Unlimited 3** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Doragon
- **Steredenn: Binary Stars** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Plug in Digital
- **Bleed 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Digerati
- **ACA Neogeo Shock Troopers** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Hamster

ACTION-ADVENTURE

STEAMWORLD DIG 2

Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

Hochmotivierender Buddel-Plattformer, der seinen Vorgänger um Längen schlägt

- **Resident Evil Revelations 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Axiom Verge** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games
- **Severed** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Phantom Trigger** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tiny Build Games

GESCHICKLICHKEIT

THUMPER

Spielspaß: 9 | Hersteller: Drool

Bockschwerer, sehr ungewöhnlicher Rhythmustrip mit bedrückender Atmosphäre

- **Sonic Mania** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Overcooked: Special Edition** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17
- **Death Squared** – Spielspaß: 8 | Hersteller: SMG Studio
- **Crypt of the Necrodancer** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games
- **Typoman** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Wales Interactive
- **Snake Pass** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Sumo Digital
- **Namco Museum** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Bandai Namco
- **Tumbleseed** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Aeiowu
- **Picross S** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Jupiter

JUMP & RUN

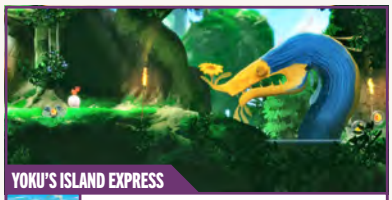
SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Yacht Club Games

Nicht nur für Retro-Fans: Das *Shovel Knight*-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

- **Celeste** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.
- **Super Meat Boy** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Blitworks
- **Shantae: Half-Genie Hero** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Mighty Gunvolt Burst** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **The End Is Nigh** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nicalis
- **Flinthook** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tribute Games
- **Yooka-Laylee** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17/Playtonic
- **Light Fall** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Bishop Games

ADVENTURE



YOKU'S ISLAND EXPRESS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Team 17

Kunterbuntes Metroidvania-Pinball-Adventure mit Suchtfaktor – echt einzigartig

- **Thimbleweed Park** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Terrible Toybox
- **Fe** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Electronic Arts
- **Kamiko** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Night in the Woods** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Infinite Fall
- **Layers of Fear: Legacy** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Bloober Team
- **Don't Starve Switch Edition** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Klei Entertainment

MUSIKSPIEL

DEEMO

Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

Spielspaß für alle Musikfreunde, die Lust auf ein bisschen Herzschmerz haben

- **VOEZ** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Floor Kids** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Merj Media

ROLLENSPIEL

I AM SETSUNA

Spielspaß: 7 | Hersteller: Square Enix

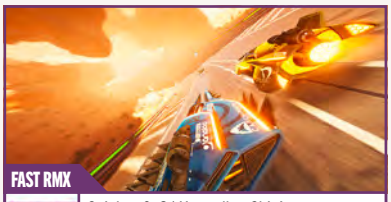
Eine Liebeserklärung an RPGs der Vergangenheit mit wenig eigenen neuen Ideen

- **Nine Parchments** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Frozenbyte
- **Cat Quest** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Pqube
- **Smoke and Sacrifice** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Curve Digital
- **-** – Spielspaß: - | Hersteller: -

YOKU'S ISLAND EXPRESS

Dieses charmante Indie-Spiel verbindet meisterhaft Adventure, Jump & Run, Metroidvania, Geschicklichkeitsspiel und Pinball zu einem einzigartigen Abenteuer, das man nicht verpassen sollte.

RENNSPIEL



FAST RMX

Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Bleifuß habt ihr? Willen aus Stahl auch? Dann holt euch *Fast RMX*!

Riptide GP Renegade
Spielspaß: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Spielspaß: 7 | Hersteller: Vector Unit

Vroom in the Nightsky
Spielspaß: 3 | Hersteller: Poisoft

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SPORTSPIEL

GOLFSTORY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

Infinite Minigolf
Spielspaß: 8 | Hersteller: Zen Studios

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Spielspaß: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Chucklefish

Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

Human Resource Machine
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Bridge Constructor Portal
Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games

Of Mice and Sand Revised
Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works

Qbics Paint
Spielspaß: 7 | Hersteller: Abylight

STRATEGIE

WORLD OF GOO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tomorrow Corp.

Ein absoluter Indie-Klassiker, der auch auf der Switch zum guten Ton gehört.

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

Ironcast
Spielspaß: 8 | Hersteller: Ripstone

World Conqueror X
Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment

Masters of Anima
Spielspaß: 7 | Hersteller: Focus Home Interactive

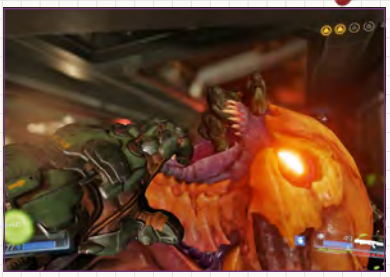
RETRORÄTSELN

Wir dachten, mit *Trip World* aus der letzten Ausgabe einen schweren Brocken am Start zu haben, da hat sich Patrick Stendel unlängst das Spiel und jetzt die richtige Antwort gegönnt.

Trip World … ernsthaft, wie hoch sind die Chancen, dass jemand ausgerechnet während unseres Retrorätsels seine Spielesammlung um exakt diese Rarität erweitert?! Wir haben aber auch ein Pech. Und werden jetzt fies: Unser neuer Kandidat entstammt dem SNES und „klaut" schamlos bei gleich zwei großen anderen Konzepten. Immerhin eines davon stammte aber von derselben Firma, die in den 90ern auch unser gesuchtes Spiel für bis zu vier Teilnehmer programmierte. Einen obskuren Tipp wollen wir euch ebenfalls noch mit auf den Weg geben: WATA!

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de

TREASURE TRACKER



Zwei gute Gründe, weswegen ihr noch einmal *Doom* zocken solltet: Bethesda hat sich offenbar in die Switch verliebt und für die Quake-Con-Messe den zweiten Teil angekündigt.

Beinahe wollten wir allein aus Gewohnheit *Doom* hier unter der Rubrik „The Other Castle" vorstellen, bis uns dann eingefallen ist, dass es das geniale 2016er-Remake des legendären Ego-Shooters ja seit Ende 2017 auch für die Switch gibt. Wer hätte das noch zum Ende der Wii-U-Ära gedacht: ein *Doom* auf Nintendo-Konsolen! Wenn ihr die E3 mitverfolgt habt, wisst ihr vielleicht, dass Bethesda mit *Doom Eternal* nun den Nachfolger des Originals angekündigt hat. Ob das gute Stück auch für die Switch erscheint, erfahren wir vielleicht schon am 9. August auf der QuakeCon. Bis dahin solltet ihr aber unbedingt noch einmal *Doom* zocken – dieses höllisch gute Action-Brett macht einfach zeitlos viel Spaß.

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **Metroid: Samus Returns** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Kid Icarus: Uprising** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Skylanders Giants** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Bandai Namco

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: klar einer der besten 3DS-Titel!

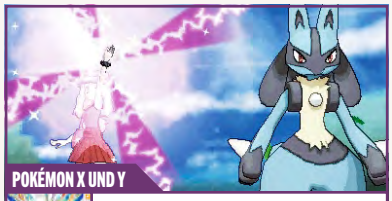
- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Meisterdetektiv Pikachu** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Dead or Alive: Dimensions** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei
- **Tekken 3D Prime Edition** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL



POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu sehr guten *Pokémon*-Spielen!

- **Dragon Quest VIII: Die Reise des verw. Königs** – Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch** – Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Default** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Bravely Second End Layer** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Fantasy Life** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Square Enix

GESCHICKLICHKEIT

PICROSS 3D: ROUND 2
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Crush 3D** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega
- **Ultimate NES Remix** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Tetris Ultimate** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Ubisoft
- **Rabbids Rumble** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Ubisoft
- **Mario Party: Star Rush** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Monkey Ball 3D** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Sega
- **Angry Birds Trilogy** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Activision
- **Bit.Trip Saga** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Activision

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Super Mario 3D Land** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

DILLON'S DEAD-HEAT BREAKERS

Der dritte Teil der Reihe mit dem Gürteltier erhält nicht nur erstmals eine physische Handelsversion, diesmal verbinden die Entwickler auch die bekannte Tower-Defense-Ausrichtung mit einer ordentlichen Portion Racing.

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Square Enix

Rhythm Paradise Megamix
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Square Enix

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Sega

STRATEGIE

FIRE EMBLEM FATES

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

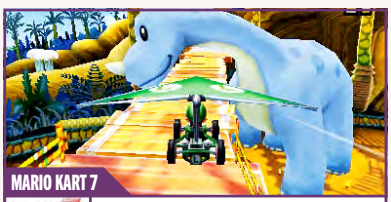
Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Ubisoft

Code Name S.T.E.A.M.
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

RENN- & SPORTSPIEL



MARIO KART 7

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung

Mario Golf: World Tour
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

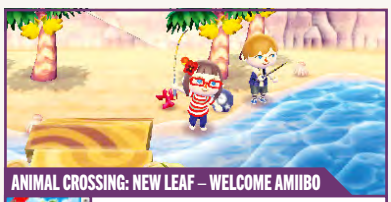
FIFA 12
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Codemasters

Ridge Racer 3D
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Bandai Namco

Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016
Spielspaß: 73 % | Hersteller: Nintendo

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulationsspieler und dank des Updates sogar noch besser

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Rising Star Games

Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection
Spielspaß: 77 % | Hersteller: dtp Entertainment

Harvest Moon: A New Beginning
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Natsume

Animal Crossing: Happy Home Designer
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons: Trio of Towns
Spielspaß: 75 % | Hersteller: Nintendo

MY TWO COINS

Langsam, aber sicher machen auch die Konsolenhersteller zaghafte Schritte in Richtung dessen, was am PC schon seit Jahren selbstverständlich ist: Cross-Play über alle Grenzen hinweg.

Habt ihr diese fantastische Geschichte rund um die Twitter-Accounts von Microsoft und Nintendo mitbekommen? Nachdem *Minecraft* unlängst ein dickes Update spendiert bekommen hat, können Xbox- und Switch-Nutzer nun über eine Cross-Play-Funktion konsolenübergreifend miteinander spielen. Das haben die Marketing-Abteilungen der beiden Videospielfirmen genutzt, um sich miteinander auf Twitter so richtig gegenseitig abzufeiern. Wer die Geschichte gerne noch mal zusammengefasst hätte, wird bei PCGames.de fündig – dort einfach mal nach „Nintendo Microsoft Crossplay" auf der Webseite suchen. Außen vor ist die Playstation: Wer die Sony-Konsole sein eigen nennt, bleibt zwangsweise unter sich. *Fortnite*-Spieler machten diesbezüglich erst vor Kurzem ihrem Unmut Luft – und das meiner Meinung nach mit Recht. Falls die Regelung, nicht über mehrere Konsolen hinweg miteinander zocken zu können, überhaupt jemals notwendig gewesen sein sollte, ist es spätestens jetzt an der Zeit, diesen Blödsinn loszuwerden.

Ich hätte gerne mehr Freunde fürs Geld

Man stelle sich folgende Situation am PC-Markt vor: Freund A kauft sich einen Asus-Rechner, Freund B schlägt bei Dell zu und Freund C greift sich ein Medion-System (keine Werbung, gibt noch viele andere Hersteller, das wäre für dieses Beispiel sogar prima). Alle drei Kumpels nehmen ihre Spiele-Computer in Betrieb und bekommen nach dem Login ins Internet zu hören: Sorry, ihr könnt leider nicht zusammen zocken, PC-Spiele werden online nur herstellerintern unterstützt. Das würde sich niemand gefallen lassen, oder? Es ist aber letztendlich genau die Situation, in der sich Konsolenbesitzer bis heute regelmäßig befinden – und das auch so hinnehmen. Ich finde: Angesichts der Tatsache, dass ich bei Microsoft, Sony und demnächst Nintendo extra Geld für einen Online-Spieleservice loswerde, für den ich beim PC nicht bezahlen muss, sollte ich eigentlich ein Mehr an Features erwarten können – und nicht ein Weniger. Dass ich mit meinen Freunden zusammen spielen kann, egal wer an welcher Konsole sitzt, müsste da eigentlich das absolute Minimum sein, oder? Zugegeben, die *South Park*-Episoden rund um den Konsolenkrieg zwischen Xbox One und Playstation 4 waren ja echt witzig, aber die sind ja mittlerweile auch abgedreht, gell?

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION

THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Retro City Rampage: DX** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Mutant Mudds** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konjak
- **Fractured Soul** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Sadame** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **3D Fantasy Zone** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Blaster Master Zero** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Spielspaß: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

- **VVVVVV** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Spielspaß: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Olliolli** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Jupiter
- **Bye-bye Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Art of Balance Touch** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Terraria** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Steamworld Dig** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Corpse Party** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Attack of the Friday Monsters** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Level-5
- **Quiet, please!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Zero Time Dilemma** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Elliot Quest** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **Aeternoblade** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **The Starship Damrey** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Spielspaß: 9 | Hersteller: XSEED Games

Aufgrund sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

- **Crimson Shroud** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

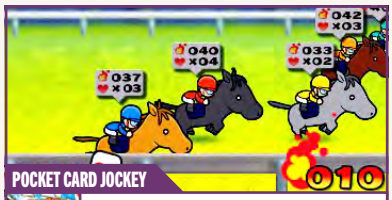
CAVE STORY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, bekommt hier eine klasse Packung!

- **Mighty Gunvolt Burst** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment
- **Cursed Castilla** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Abylight

STRATEGIE



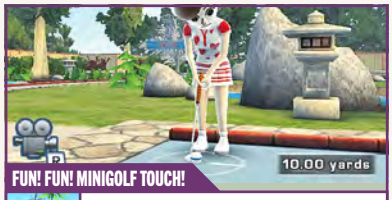
POCKET CARD JOCKEY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell!

- **Steamworld Heist** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Nintendo Pocket Football Club** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mercenaries Saga 3** – Spielspaß: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Wizard Defenders** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL



FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

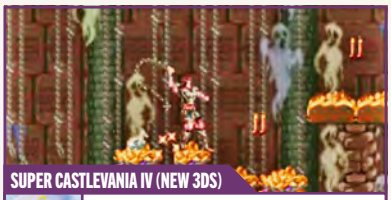
Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

- **Airace Speed** – Spielspaß: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Spielspaß: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

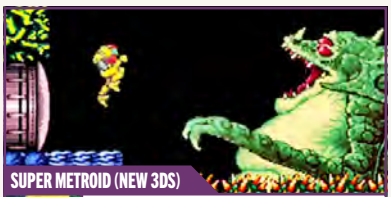
ACTION



SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

- **Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Blaster Master** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft
- **Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Contra 3: The Alien Wars** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **3D Gunstar Heroes** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Ninja Gaiden** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Life Force** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami
- **Shinobi** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Gradius** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Konami

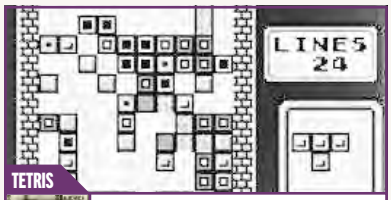
ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

- **The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 3: Dracula's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metroid 2: Return of Samus** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 2: Simon's Quest** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **Mystical Ninja starring Goemon** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **-** – Spielspaß: - | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
Der zeitlose Klassiker ist auch heute noch fordernder als jeder Schema-F-Shooter.

- **Toki Tori** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes
- **Pilotwings (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario's Super Picross (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lock'n Chase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Data East
- **Catrap** – Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK
- **Dr. Mario** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Wario's Woods** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Game & Watch Gallery 2** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby's Block Ball** – Spielspaß: 7 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Columns** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Sega
- **Wrecking Crew** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Burgertime Deluxe** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Dig Dug** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON GOLD & SILBER
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
Die zweite *Pokémon*-Generation ist besser gealtert als die erste und einen Blick wert.

- **Shining Force: The Sword of Hajya** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **The Sword of Hope 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco
- **Breath of Fire 2 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Pokémon Kristall** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

- **Super Mario Bros 3** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man X (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom
- **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** – Spielspaß: 9 | Hersteller:Nintendo
- **Wario Land 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Demon's Crest (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Super Mario Land** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Donkey Kong Country (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's D. T. (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Bros. Deluxe** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man 7 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Super Ghouls 'n Ghosts (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

SPORT- & RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
Schade ist einzig und allein, dass *F-Zero* nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

- **3D Out Run** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Kart (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Golf** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Super Punch-Out!! (New 3DS)** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Im Mehrspieler habt ihr die Wahl aus zwölf Helden mit jeweils vier Fähigkeiten, die richtig eingesetzt für viel Spannung in den Schlachten sorgen.

Ab und an sorgen Besonderheiten in der Kampagne für Abwechslung. Hier wandern die Seelen aller besiegten Einheiten in den Friedhof und kehren dann als Untote zurück.

MUSHROOM WARS 2

Switch Dieses Download-Spiel interpretiert Echtzeitstrategie auf eine frische Art und versetzt sie mit einem Hauch Tower-Defense. Das Ergebnis sind spannende Herrschaftskämpfe.

Wenn man als Strategie-Fan auf Konsolen nach guten Genre-Vertretern sucht, dann findet man vor allem rundenbasierte Spiele wie *Mario + Rabbids Kingdom Battle* oder *Steamworld Heist*. Echtzeitstrategie ist dagegen ziemlich selten auf Konsolen vertreten, da die Steuerung mit Controllern für gewöhnlich zu ungenau ist. *Mushroom Wars 2* umgeht dieses Problem ziemlich clever durch sein grundlegendes Spielprinzip: Auf den Karten dieses Echtzeitstrategie-Spiels mit leichtem Tower-Defense-Touch befinden sich an festen Positionen zahlreiche Dörfer verstreut, wobei die meisten zu Beginn einer Partie neutral sind. In den von Spielern beherrschten Dörfern sammeln sich Truppen, die ihr mit einem Marschbefehl in 25%-Schritten zu anderen Dörfern schickt, um diese entweder zu erobern oder eure eigene Stellung zu verstärken. Das Ziel besteht meist darin, alle gegnerischen Dörfer zu unterjochen oder bestimmte Schlüsselgebäude zu erobern. Das funktioniert mit der Steuerung am Controller unkompliziert, eine Touchscreen-Bedienung im Handheld-Modus fehlt dagegen komplett – was unbegreiflich ist, da *Mushroom Wars 2* zuvor bereits eine Umsetzung für iOS und Android erhielt.

Strategischer Umbau

Wie bei jedem guten Strategiespiel sind die zuvor beschriebenen Grundlagen aber natürlich nur die Spitze des Eisbergs. Die meiste Spannung kommt bei den oft nur wenige Minuten dauernden Schlachten durch die verschiedenen Möglichkeiten auf, taktisch vorzugehen. Dörfer können etwa mehrmals in der Stufe verbessert werden, um ihre Verteidigung und Produktionsgeschwindigkeit zu steigern. Außerdem kann jedes Dorf wahlweise zu einer Schmiede (erhöht die Kampfkraft aller eigenen Truppen) oder einem Turm (beschießt vorbeilaufende Feindtruppen und hat eine höhere Verteidigung) umfunktioniert werden und umgekehrt. Das kostet allerdings Einheiten sowie Zeit und sowohl Schmieden als auch Türme erstellen keinen Truppennachschub. Auch die Nutzung des Terrains ist entscheidend. Türme sind an Engpässen und auf erhöhten Positionen besonders sinnvoll, Schmieden sollten am besten im Hinterland gebaut werden und bestimmte Bodensorten hemmen oder erhöhen die Truppengenerierung, was den Umbau mitunter nötig macht.

Dörfer können jederzeit wahlweise zu Türmen und Schmieden umgebaut werden. Die produzieren zwar keine Truppen, bieten dafür aber andere deutliche Vorteile. Man muss also immer abwägen.

Dynamische Schlachten

Und dann sind da noch die zwölf Helden, von denen jeder vier einzigartige Fähigkeiten beherrscht. Unter anderem könnt ihr eine Seuche auf die Gegner loslassen, marschierende Truppen emporär einfrieren, Einheiten teleportieren und vieles mehr. Das bringt vor allem in den Online-Mehrspieler-Partien für bis zu vier Spieler Dynamik ins Spiel. Wer üben möchte, kann auch mit Bots spielen oder einfach die beiden Kampagnen mit jeweils 50 Levels angehen. Diese könnt ihr in vier Schwierigkeitsstufen spielen, was auch bitter nötig ist, da die Herausforderung teilweise extrem schwankt. Leider mangelt es den Kampagnen auf Dauer an Abwechslung, da die allermeisten Levels keine Besonderheiten bieten. **Viktor Eippert**

Genre:	Strategie
Hersteller:	Zillion Wales
Termin:	05. Juli 2018
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	7

Kunst ohne Farben: Der bewusst unscharfe, kontrastreiche 2D-Grafikstil kann zwar nicht mehr mit *Inside* mithalten, sieht aber immer noch hübsch aus.

Ein Gutteil der Spielzeit ist mit clever ausgedachten Puzzles gefüllt, für die ihr oft Objekte verschieben oder Maschinen bedienen müsst.

LIMBO

Switch Nun auch für Switch und immer noch gut: Der düstere Indie-Klassiker *Limbo* ist der geistige Vorgänger zum genialen *Inside*.

Vor sieben Jahren war *Limbo* noch eine kleine Sensation: Der Indie-Klassiker begeisterte damals Käufer wie Kritiker mit seinem wunderschönen Stil und toller Spielbarkeit. Heute kann *Limbo* diese Faszination nicht mehr ganz entfachen, was vor allem am brillanten geistigen Nachfolger *Inside* (Test auf Seite 64) liegt, der *Limbo* schlichtweg abgelöst hat. Wer den Indie-Klassiker aber noch nicht kennt, kann ihn nun als Download-Titel für die Switch nachholen!

Reise in die Finsternis

Ein kleiner Junge erwacht in einem pechschwarzen Wald. Erst steht er auf, dann läuft und läuft er. Er klettert auf Leitern, springt über Abgründe, verschiebt Kisten, weicht Fallen aus. Er hat keinen Namen, ist allein in dieser grauen Welt. Nur Gegner gibt es dort, doch der Junge wehrt sich nicht, er kann nicht kämpfen – er kann nur immer weiter und weiter. *Limbo* erklärt nicht, was dieses Kind antreibt, erst die Produktbeschreibung verrät: Der Junge durchwandert den Limbus, den äußeren Kreis der Hölle, wo er nach seiner Schwester sucht.

Fantastische Atmosphäre

Grau und farblos präsentiert sich die Welt, und doch strahlt sie eine beklemmende, dichte Atmosphäre aus. *Limbo* verzichtet aber nicht nur auf Farben, auch eine Musikuntermalung gibt es nicht, nur eine bedrohliche Klangkulisse, die aber prima zum Spielgeschehen passt.

Immer noch genial: Die düstere Welt von *Limbo* besteht aus einem Guss, eine Unterteilung in Levels, störende Ladezeiten oder unnatürliche Übergänge gibt es nicht! Unterstützt durch geschickt eingesetzte Unschärfe- und Rauschfilter entfalten die Bilder so eine traumartige Sogwirkung. Hinzu kommen geschmeidige Animationen, schöne Effekte und eine durchdachte Kameraführung, die sich auch heute noch sehen lassen können.

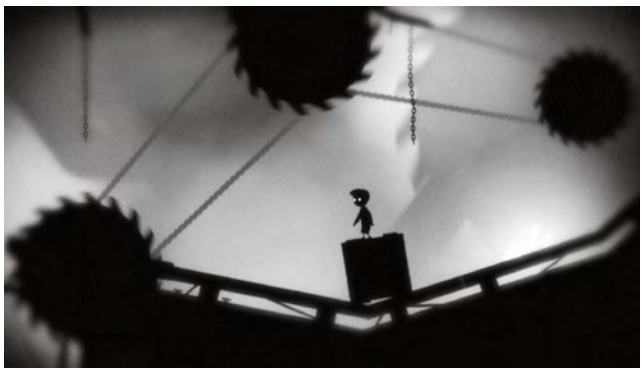
Clevere Puzzles

Hinter der schicken Fassade verbirgt sich ein gelungener Mix aus 2D-Jump&Run und Knobelspiel. Der Pfad des Jungen ist mit Hindernissen gespickt, darunter Fallen, Gruben, Kreissägen, elektrisch geladene Felder und vieles mehr. Dann gilt es, nach Lösungswegen zu suchen, die oft Gebrauch von der guten Physikengine machen, die in *Limbo* arbeitet: Da müssen Tore geöffnet, Schalter gedrückt, Loren über Schienen geschoben oder Bäume zum Einsturz gebracht werden – *Limbo* liefert dafür kaum Tipps oder Lösungshilfen, der Spieler ist meistens auf sich allein gestellt. Immer wieder beißt das Kind dabei brutal ins Gras, doch Frust kommt dank der fair gesetzten Checkpoints niemals auf!

Kurzes Vergnügen

Nach knapp 3 Stunden Spielzeit hat man das etwas unbefriedigende Ende erlebt – das ist ganz schön kurz für 10 Euro, zumal das Spiel schon sieben Jahre auf dem Buckel hat! Immerhin: Der geistige Nachfolger *Inside* ist auch nicht viel länger, kostet mit 20 Euro aber glatt das Doppelte. Für beide Titel gilt: Wer sich mit allen Sinnen auf die Erfahrung einlässt, bekommt ein faszinierenes Spielerlebnis geboten! **Felix Schütz**

Genre:	Jump & Run/Adventure
Hersteller:	Playdead
Termin:	28. Juni 2018
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8



Elektrisch geladene Fußböden, Kreissägen und verrückte Schwerkrafträtsel: Besonders in der letzten Spielstunde warten einige teuflische Puzzles auf euch!

Diese Szene war vor sieben Jahren Kult: Im ersten Spieldrittel flüchtet der Junge vor einiger riesigen ekelhaften Spinne. Auch heute noch klasse!

Aus heutiger Sicht aufgrund der veralteten Grafik nicht mehr als sonderlich real wahrgenommen, sah *Jet Force Gemini* 1999 ziemlich brutal aus.

JET FORCE GEMINI

Action Während Kino-Fans 1999 die Rückkehr von *Star Wars* auf die große Leinwand bewunderten, befreiten Nintendo-Zocker die Galaxie von bösartigen Insekten-Aliens. Kommt mit uns auf eine Zeitreise in die späten 1990er-Jahre und erfahrt, warum ihr *Jet Force Gemini* auch heute noch unbedingt spielen solltet.

Das Jahr 1999 dürfte vielen Science-Fiction-Fans wohl bis heute im Kopf geblieben sein. Erinnert ihr euch? 1999 war das Jahr, in dem George Lucas das *Star Wars*-Franchise mit dem Start der Prequel-Trilogie neu auflegte. *Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung* war vor knapp 20 Jahren in aller Munde und beförderte Science-Fiction ein weiteres Mal aus der dunklen Nerd-Ecke in die breite Öffentlichkeit. Heutzutage sind wir da ohnehin etwas weiter, denn regelmäßig wird das Kinoprogramm geradezu von Science-Fiction-Titeln dominiert. Nach zehn Jahren Pause von 2005 bis 2015 wurde die *Star Wars*-Serie sogar ein weiteres Mal wiederbelebt, diesmal mit der Sequel-Trilogie, der nächste Teil erwartet uns schon 2019. 1999 erschien aber auch in der sonst meist kunterbunten und recht fröhlichen Nintendo-Welt ein Science-Fiction-Spiel, das geradezu ungewöhnlich düster und dystopisch daherkam. Zufall oder waren Ende der 1990er-Jahre auf einmal alle ganz scharf auf Science-Fiction? Wie dem auch sei, die Rede ist von *Jet Force Gemini* aus dem legendären britischen Hause Rare, welches besonders in den 90ern zahlreiche Hit-Titel für Nintendo-Konsolen produzierte. Ältere Semester werden den Titel vermutlich kennen, sollten jetzt aber ebenso weiterlesen wie der junge Teil unserer Leserschaft, der damals vielleicht noch nicht einmal geboren war. Denn *Jet Force Gemini*, das grafisch nicht

Munitionsboxen füllen, wie der Name schon erahnen lässt, eure Munition wieder auf. Spezielle Munitionsboxen erweitern die Magazine der Waffen.

Alle drei spielbaren Figuren Juno, Vela und Lupus besitzen besondere Fähigkeiten. Vela kann beispielsweise unbegrenzt unter Wasser tauchen.

Im Mehrspieler-Modus geht's für maximal zwei Spieler kooperativ oder für maximal vier Spieler im brutalen Deathmatch oder Rennen ordentlich zur Sache.

Die Spielwelten in *Jet Force Gemini* sind abwechslungsreich, strahlen aber immer die gleiche Atmosphäre einer dystopischen und kargen Zukunft aus.

ganz unbeschadet gealtert ist, ist ein wunderbares Weltraum-Spiel, das nicht nur die Herzen von Sci-Fi-Freunden höher schlagen lässt.

Ihr übernehmt in *Jet Force Gemini* die Kontrolle über das gleichnamige Weltraum-Team aus Juno, Vela und Lupus. Mit allen drei erfüllt ihr unterschiedliche Missionen in verschiedenen Bereichen, dabei befreit ihr nach und nach die gefangen genommenen Mitglieder des Tribal-Stamms, tötet die insektenartigen Kämpfer Mizars und sammelt neue, stetig bessere Ausrüstung wie beispielsweise besonders starke Waffen oder weitere Energie-Einheiten. Das Spiel findet auf verschiedenen fremden Planeten statt und ist von der Thematik her ein echtes Fest für Science-Fiction-Fans. Futuristische Waffen, gigantische Raumschiffe, Aliens: All das bekommt ihr in diesem Rare-Klassiker geboten. Gleich hier sollte aber erwähnt werden: *Jet Force Gemini* ist richtig, richtig, richtig anspruchsvoll und verlangt euch nahezu alles ab. Doch zunächst einmal zur Geschichte.

In einer weit entfernten Galaxie

In einem nicht näher benannten Teil der Galaxie erobert der mächtige und extrem bösartige Unterdrücker Mizar Planet für Planet, ein interstellarer Krieg scheint geradezu unausweichlich. Die Protagonisten des Spiels – das Jet-Force-Gemini-Team, bestehend aus den Zwillingsgeschwistern Juno und Vela sowie ihrem Hund Lupus – bemerken auf einer ihrer Patrouillen das mittlerweile stark fortgeschrittene Ausmaß der Zerstörung. Sie eilen ihren befreundeten Völkern daher schnell zur Hilfe; diese werden von gigantischen Horden insektenartiger Aliens, die von Mizar ausgesandt wurden, in Gefangenschaft genommen. Juno, Vela und Lupus teilen sich sodann auf, um jeweils ihre eigenen Missionen zu erfüllen, immer mit dem Ziel, die Mitglieder des Tribals genannten Volkes zu befreien. Das übergeordnete Ziel all ihrer Missionen sind die Eroberung der Festung Mizars und die Bezwingung des bösartigen Weltraum-Tyrannen. Als es schließlich zu diesem Kampf kommt, kann Mizar jedoch aus seiner Festung auf einen Asteroiden flüchten, den er auf Kollisionskurs mit der Erde bringt, woher auch Juno und Vela stammen. Zum Glück des Jet-Force-Gemini-Teams bedanken sich die Tribals für ihre Rettung gerade noch rechtzeitig, indem sie den Protagonisten ein besonders schnelles Raumschiff zur Verfügung stellen, mit dem sie Mizar einholen können. Was danach in *Jet Force Gemini* passiert? Was das Jet-Force-Gemini-Team mit dem Raumschiff anstellt? Das findet ihr am besten selbst heraus. Nur so viel: Der Rare-Klassiker verlangt euch bis zum Ende einiges an spielerischem Können ab und überrascht stellenweise immer noch Mal aufs Neue.

Rettet alle Tribals!

Das ganze Spiel betrachtet ihr grundsätzlich durch die dritte Person, entweder mit etwas räumlichem Abstand oder im alternativen Steuerungs-Modus auch aus einer Perspektive direkt hinter der Figur. Egal, ob ihr Juno, Vela oder Lupus spielt, ihr könnt stets

Im Mehrspieler-Modus habt ihr die Auswahl zwischen zwei Arten von Rennen. In der Draufsicht oder, wie hier, in einer für Rennspiele klassischen Ansicht in 3D.

Stets werdet ihr von eurem kleinen fliegenden Roboter-Freund Floyd begleitet, sobald ihr alle seine Teile gesammelt und zusammengesetzt habt.

Die Tribals sind bärenähnliche Wesen, die von Mizars Horden in Gefangenschaft genommen wurden. Ihr müsst alle retten, um sie vor ihrem Tod zu bewahren.

Die Start-Sequenz mit Aufnahmen aus Mizars Zentrale lässt nur erahnen, wie groß die Ameisen-Alien-Horden des zornigen Weltraum-Tyrannen sein müssen.

die gleichen Aktionen ausführen: laufen, seitlich laufen, springen, knien, hinlegen, schießen. Jede der Figuren besitzt zusätzlich eine ihr eigene besondere Fähigkeit. Juno kann ohne Schaden zu nehmen durch Magma laufen, Vela kann für unbegrenzte Zeit unter Wasser tauchen und Lupus ist in der Lage, nach einem Sprung für kurze Zeit zu schweben. Dadurch können bestimmte Gebiete im Spiel nur von einer der drei Figuren erreicht werden.

Zu Spielbeginn steht euch lediglich Juno zur Verfügung, wobei ihr Vela und Lupus durch voranschreitenden Spielfortschritt relativ schnell freischaltet. Jede Figur startet auf einem anderen Planeten und muss zu einer Flugkapsel am Levelende gelangen, die sie zum nächsten Planeten bringt. Auf dem Weg dorthin evakuiert ihr die Tribals. Doch Vorsicht: Die niedlichen Stammes-Mitglieder sind ebenso verwundbar wie ihr selbst und können daher im Gefecht zu Tode kommen; gelegentlich schrecken auch Mizars böse Insekten-Horden nicht davor zurück, Tribals zu töten. Am Anfang habt ihr mit jeder Figur lediglich eine Pistole mit stark begrenzter Munition zur Verfügung, mit der Zeit sammelt ihr aber weitere Waffen und erweitert deren Magazine mit bestimmten Munitionsboxen. Am Ende des jeweils dritten Planeten müsst ihr mit jeder Figur einen Bosskampf absolvieren.

Nachdem ihr den Obermotz des Spiels, Mizar, erstmals erledigt habt, bekommt ihr für alle drei Figuren einen Raketenrucksack, mit dem ihr zuvor unzugängliche Level-Gebiete erreichen könnt. Voraussetzung dafür ist, dass ihr direkt im Level eine passende Ladestation findet. Außerdem könnt ihr nach dem ersten Bosskampf auch erstmals mit allen drei Figuren beliebige Planeten und Levels besuchen und seid bei der Auswahl nicht mehr wie zuvor festgelegt. An diesem Punkt ist es eure Aufgabe, die verbleibenden Planeten zu erkunden, alle Tribals zu retten und weitere Items zu finden, um euch schließlich Mizar ein zweites Mal zu stellen.

Spaß zu zweit

Auch an einen Mehrspieler-Modus haben die Rare-Entwickler gedacht. Kurzer interessanter Fakt am Rande: Das gleiche Team, welches auch *Blast Corps* entwickelt hat, zeichnet für *Jet Force Gemini* verantwortlich. Dazu gab's im letzten Heft einen weiteren tollen Retro-Artikel ab Seite 80! Doch zurück zum Multiplayer: Ihr habt die Wahl zwischen einem kooperativen Mehrspieler-Modus für maximal zwei Personen, der abseits der Haupthandlung stattfindet und definitiv das Highlight des Multiplayer-Modus darstellt. Außerdem dürft ihr euch maximal zu viert in klassischen Deathmatches messen, die auf verschiedenen Karten ausgetragen werden. Zudem habt ihr zwei verschiedene Rennspiele zur Auswahl: eines mit 3D-Grafik und einem geteilten Bildschirm, ähnlich also wie bei *Mario Kart*, sowie eines mit einem zweidimensionalen Antlitz, das ein wenig an *Micro Machines* erinnert. Wie bei anderen Nintendo-64-Spielen wie zum Beispiel *Donkey Kong 64* ist der gesamte Mehrspieler-Modus eine nette Dreingabe, um das Spiel auch zusammen mit Freunden erleben zu können, der Fokus liegt aber ganz stark auf dem Einzelspieler-Modus, der deutlich mehr Spielspaß bereitet. Und das ist in diesem Fall auch absolut in Ordnung so, immerhin fesselt euch *Jet Force Gemini* als Allein-Spieler für einige Zeit an den Bildschirm.

Cineastisches Erlebnis

Die grafische Qualität von *Jet Force Gemini* war Ende der 1990er-Jahre durchaus beeindruckend. Klar, heutzutage kann das Spiel kaum mehr mithalten, wenn ihr euch aber mal kurz überlegt, auf welchem Stand

In Hütten wie diese solltet ihr euch immer trauen und euch dort genau umschauen. Oftmals findet ihr darin wertvolle Items wie Munitionsboxen oder Energie.

In *Jet Force Gemini* trefft ihr zwar hauptsächlich auf Feinde und böse Aliens, gelegentlich begegnen euch aber auch wohlgesinnte Zeitgenossen wie dieser.

Einen guten Teil der Spielwelt verbringt ihr in Raumschiffen und anderen futuristischen Gebilden wie diesem, wo ihr auf unzählige bösartige Aliens trefft.

Nicht zu unrecht sehen die Tribals Mitleid erzeugend aus, immerhin gehen Mizars Horden brutal mit ihnen um. Rettet sie also so schnell wie möglich!

gängige Heim-Computer oder Technik im Allgemeinen 1999 war, dann erscheint das Ganze in einem anderen Licht. Tatsächlich hat Rare ganze Arbeit geleistet, wenn es um die Spezialeffekte sowie die Charakteranimation geht. Gelegentliche filmische Zwischensequenzen mögen heute vielleicht etwas albern wirken, ließen vor rund 20 Jahren aber durchaus ein kleines bisschen Kino-Gefühl aufkommen. Auch die Lichteffekte, vor allem durch die Waffen in hitzigen Gefechten, sahen für die Kinder und Jugendlichen (angesichts der teilweise gezeigten Brutalität vielleicht besser Jugendliche und Erwachsene) kurz vor der Jahrtausendwende ungewohnt eindrucksvoll aus. Es wird für jüngere Leser, die mit der Wii U, Switch und anderen neueren Konsolen sowie Spielen gerade erst groß werden, vielleicht nur schwer zu begreifen sein, aber *Jet Force Gemini* hatte neben jeder Menge Action und Spielspaß damals einfach eins – um es mal etwas salopp auszudrücken: eine richtig geile Grafik!

Doch die tolle Grafik geht leider auch mit technischen Schwierigkeiten einher. Immerhin ist das Nintendo 64 kein Hardware-Monster und kann nur auf eine (aus heutiger Sicht) extrem begrenzte technische Leistung zugreifen. So kommt es recht häufig zu massiven Einbrüchen in der Bildwiederholrate, was dann in actionreichen Abschnitten auch mal richtig nerven kann beziehungsweise gelegentlich sogar zum handfesten Problem mutiert, vor allem in Kombination mit der eher ungenauen und schwierigen Steuerung beim Zielen mit den Waffen. Doch neben den tollen grafischen Effekten gibt's einen weiteren Trost: *Jet Force Gemini* unterstützt das Spielen im damals noch nicht sehr verbreiteten 16:9-Videoformat, was actionhaltige Abschnitte und vor allem die Zwischensequenzen richtig cineastisch wirken lässt. Die Musik sowie die Soundeffekte sind nicht nur ein Genuss für die Ohren, sondern kommen auch noch per Dolby Surround auf eure Ohren, entsprechende Lautsprecher vorausgesetzt. Ziemlich fortschrittliche Technik für 1999, oder? Na ja, *Jet Force Gemini* ist ja auch ein Science-Fiction-Titel!

Rettet ihr alle Tribals in den zahlreichen Levels, habt ihr nicht nur eine gute Tat vollbracht, sondern werdet von ihnen auch noch fürstlich belohnt.

Steuerung für Profis

Die Steuerung gehört leider nicht zu den Stärken von *Jet Force Gemini*. Während ihr mit der Standard-Pistole, die allen Figuren gleich zu Beginn zur Verfügung steht, keine allzu großen Probleme bekommt, da sie automatisch zielt, sieht das bei den besseren Waffen ganz anders aus. Hier müsst ihr den R-Button drücken und manuell mithilfe des Analog-Sticks zielen. Das funktioniert mit reichlich Übung zwar irgendwann ganz okay, aber leider niemals wirklich gut. Schlimmer noch: Zu Beginn werdet ihr einige Bildschirm-Tode über euch ergehen lassen müssen, weil es einfach richtig schwierig ist, präzise zu zielen. Ein durchgängig automatisch zielendes Visier bei allen Waffen wäre eine willkommene Steuerungsmethode gewesen. Immerhin gibt es an der Steuerung aber abseits davon nicht wirklich etwas auszusetzen.

Ein Spiel, das ankommt

Sowohl bei der Spielerschaft als auch bei der Fachpresse kam *Jet Force Gemini* sehr gut an. Die N-ZONE vergab in der Ausgabe 11/1999 eine Hit-Wertung von 87. Auf der Wertungen aggregierenden Website Metacritic kommt das Weltraumspiel auf einen Durchschnitt von 80 für eingetragene redaktionelle Wertungen. Allgemein wurde das Spiel meistens mit Wertungen zwischen 80 und 90 bedacht. Auch der Soundtrack fand seinerzeit großen Anklang und gilt als einer der besten aller N64-Spiele. Wenn ihr Lust auf *Jet Force Gemini* bekommen habt, könnt ihr das Spiel im Original auf dem Nintendo 64 spielen oder im Rahmen von Rare Replay auf der Konkurrenz-Plattform Xbox One. Da Rare bereits vor einigen Jahren an Microsoft ging, ist das Spiel aber nie für die Virtual Console erschienen. Immerhin: Schon für rund 10 Euro bekommt ihr das Spiel bei gängigen Online-Händlern als N64-Original. Den Gegenwert eines durchschnittlichen heutigen Kinoticket-Preises ist das Weltraum-Abenteuer allemal wert. Und der Spaß ist nicht schon nach rund zwei Stunden vorbei, sondern begleitet euch deutlich länger. **Johannes Gehrling**

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ein bockschweres Sciene-Fiction-Meisterwerk, das ihr unbedingt spielen solltet."

Ähnlich wie *Blast Corps* gehört auch *Jet Force Gemini* zu den N64-Spielen, die ich zwar schon von Anfang an mochte, aber erst als Erwachsender richtig zu schätzen lernte. Für einen Achtjährigen (der ich 1999 zum Release des Spiels war) war das Weltraum-Abenteuer einfach etwas zu anspruchsvoll und die Steuerung beziehungsweise das Zielen mit den Waffen mehr als schwierig. Deswegen absolvierte ich als Kind immer nur die ersten paar Spielstunden, bis es mir zu schwer wurde. Alles, was danach kommt, bekomme ich mittlerweile zwar halbwegs bin, bockschwer ist es aber immer noch. Doch das ist kein Grund, *Jet Force Gemini* links liegen zu lassen. Wenn ihr das Spiel noch nie gespielt habt, gebt ihm eine Chance. Ihr werdet es nicht bereuen!

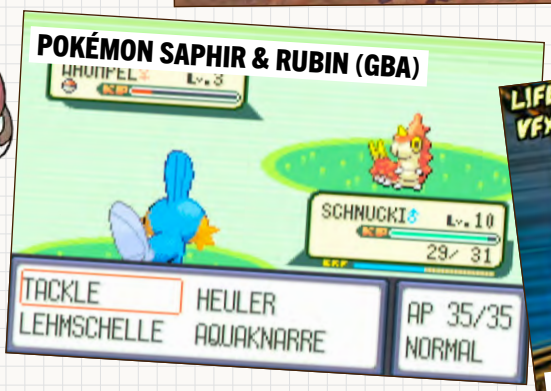
Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 08/2003

Vor 15 Jahren gab es in der N-ZONE-Ausgabe 08/2003 zwei deutliche Trends im Heft: Erstens rollte mit dem bevorstehenden Release von *Pokémon Saphir & Rubin* für den Game Boy Advance erneut der Pokémon-Hype an, wenn auch wesentlich schwächer als ein paar Jahre zuvor noch zur ersten Generation der Taschenmonster-Spiele. Die Redaktion vergab für *Pokémon Saphir & Rubin* die sehr gute Wertung von 87 für den Einzelspieler und wagte in einer Reportage außerdem einen genaueren Blick auf den Pokémon-Kult, zudem gab's eine ausführliche Komplettlösung zu den Spielen. Zweitens wurde die Ausgabe von vielen erwachsenen Spielen dominiert, vor allem für den Gamecube. In der Vorschau erfuhren die Leser beispielsweise Spannendes zu *True Crime: Streets of L.A.*, *XIII*, *WWE Wrestlemania XIX* und *Tony Hawk's Underground*. Im Test überzeugen konnten neben den neuen Pokémon-Spielen auch *Hitman 2: Silent Assassin* (Wertung Einzelspieler: 85), *F1 Career Challenge* (Wertung Einzelspieler: 77) sowie im Import-Test *Viewtiful Joe* (Wertung Einzelspieler: 90). In einer zweiten Reportage beschäftigte sich die N-ZONE mit dem Verbindungs-Feature zwischen Gamecube und GBA und befragte dazu auch viele Branchen-Experten und -Mitarbeite, die interessante Einschätzungen lieferten. Abgerundet wurde das Heft wie damals üblich mit Hardware-Tests zu Zubehör, Leserbriefen und Leser-Feedback zu einem bestimmten Spiel (diesmal *Enter the Matrix* für Gamecube) sowie Cheats und Codes zu verschiedenen damals aktuellen Titeln.



AUSGABE 08/2008

Die zehn Jahre alte N-ZONE-Ausgabe von 2008 bot ein enorm wichtiges Thema für Nintendo-Fans: *Super Smash Bros. Brawl*! Der dritte Ableger der beliebten und erfolgreichen Beat-'em-Up-Serie wurde nach langer Vorfreude endlich für die Wii veröffentlicht und die N-ZONE-Redaktion unterzog das Spiel natürlich einem ausführlichen Test: 89 gab's für den Einzelspier-Modus als Wertung und für den Multiplayer sogar eine herausragende 94! Außerdem durften sich die Leser vor zehn Jahren über eine Lösung zum Prügelspiel weiter hinten im Heft freuen.

Doch auch sonst war seinerzeit einiges los in der Welt von Big N. Spannende Titel in der Vorschau-Sektion waren zum Beispiel *Call of Duty: World at War*, *Sam & Max: Season One* sowie *Mario Super Sluggers*. Bei den Tests überzeugte beispielsweise *Guitar Hero Aerosmith* (Mehrspieler-Wertung: 86) nebst vielen weiteren guten Titeln. *Alone in the Dark* (Einzelspiele-Wertungr: 77) und *Pokémon Mystery Dungeon* (Einzelspieler-Wertung: 76) kamen gut, aber nicht herausragend aus dem N-ZONE-Testlabor zurück.

Zwei interessante Kurz-Reportagen gab's auch, einmal zum Erfolg der Wii am Markt rund eineinhalb Jahre nach dem ursprünglichen Release sowie zu den zehn spektakulärsten Bugs in Zelda-Spielen. Wie auch schon 2003 wurde das Heft abgerundet durch Hardware-Tests, Leserbriefe, Cheats und Codes sowie unter dem Namen „Jäger und Sammler" einer kleinen Retro-Rubrik und einem Entwicklertagebuch zum Wii-Spiel *Ghostbusters: The Videogame*.

AUSGABE 08/2013

Schaut man sich die N-ZONE-Ausgabe 08 von 2013 so an, könnte man stellenweise meinen, das Heft wäre brandneu und nicht bereits fünf Jahre alt. Warum? Nun, im Vorschau-Bereich ging es damals beispielsweise um *Mario Kart 8*, *Super Smash Bros.*, *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* und *Bayonetta 2*. Bemerkt? Alles Titel, die entweder auf der Switch erneut erschienen sind oder wie im Falle von *Super Smash Bros.* bald einen weiteren neuen Serien-Ableger erhalten. Weiterhin sehr interessante Artikel der Vorschau-Sektion: *Super Mario 3D World*, *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD*, *Xenoblade 2* sowie für 3DS *Pokémon X und Y*. Große Tests gab es vor fünf Jahren zwar nur in überschaubarer Anzahl, dafür waren das solche Hochkaräter wie *Pikmin 3* (Wertung: 91), *New Super Luigi U* (Wertung: 80) und *Mario & Luigi: Dream Team Bros.* (Wertung: 83). Besonders ausführlich war in Ausgabe 08/2013 außerdem der Retro-Bereich. So ging es neben einem großen Abschnitt mit verschiedenen Retro-Spielen in einem speziellen Artikel um die Hauptspiele der *Mario Kart*-Serie sowie in einem weiteren um die Spiele der *Super Smash Bros.*-Serie. Zudem durften sich die Leser wie gewohnt über Tipps und Tricks zu verschiedensten Spielen gleichermaßen freuen wie über die N-ZONE-Superliga und zahlreiche Leser-Beiträge und -Briefe.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

E3: SPANNEND ODER NICHT?

Wie jedes Jahr hat Nintendo auch heuer wieder die große Videospielmesse in Los Angeles zum Anlass genommen, seine kommenden großen Titel zu zeigen. Auch was für euch?

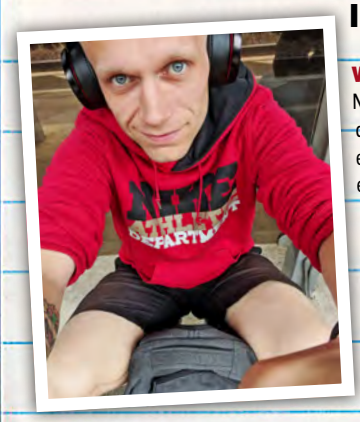
Die E3 blickt mittlerweile auf eine ordentliche, wechselhafte Geschichte zurück, während der die Veranstalter immer wieder Neues ausprobierten und Konzepte oftmals wieder über Bord warfen oder beibehielten. Auch Nintendo hat die E3 schon auf unterschiedlichen Wegen für sich genutzt, seit einigen Jahren schon steht dabei nun aber (im Gegensatz zur Konkurrenz) eine Nintendo-Direct-Ausgabe im Mittelpunkt und keine klassische Pressekonferenz – so auch dieses Jahr. In der rund dreiviertelstündigen Präsentation zeigte Big N, was in näherer Zukunft an großen Titeln für die Switch erscheint, den allergrößten zeitlichen Teil machte dabei *Super Smash Bros. Ultimate* aus.

Enttäuschend. Oder doch nicht?

So weit, so gut. Klar, auch ich freue mich auf das neue *Super Smash Bros.* für die Switch und es gefällt mir, dass sämtliche Kämpfer aller bisheriger Serienableger mit im Spiel sind. Aber: Warum musste Nintendo in der Direct-Ausgabe derart ausführlich jeden einzelnen Kämpfer und quasi jedes Detail zeigen, das bei besagten Kämpfern überarbeitet wurde? Statt die wohl wichtigste und am meisten beachtete Direct-Ausgabe des Jahres zu nutzen, um noch mehr kommende Titel zu zeigen oder die Fans auf bereits angekündigte Spiele noch schärfer zu machen, verfing sich das Video in der viel zu ausführlichen Erklärung kleinster Details eines einzigen Spiels. Dafür haben wir nichts vom neuen *Yoshi* gesehen, oder von *Metroid Prime 4*, oder vom neuen *Pokémon*-Hauptspiel für 2019. Das war schon etwas enttäuschend, was bei meinen hohen Erwartungen unausweichlich war, aber 2017 war die E3-Direct einfach viel spannender. Wie seht ihr das? **Euer Johannes**

N-ZONE-REDAKTIONSTAGEBUCH

DER VOLO IST ZURÜCK, BESUCH BEI NINTENDO UND WIE IMMER JEDE MENGE ARBEIT.



WOCHE 1

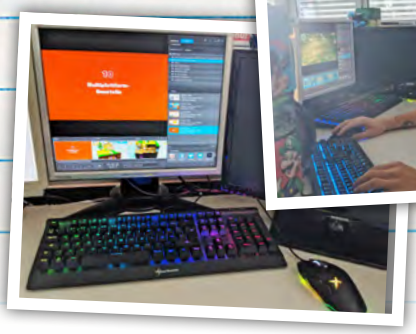
Nachdem er rund sieben Wochen lang nach einer Operation flachgelegen war, danach vier Wochen ausschließlich von Zuhause aus gearbeitet hat und dann erstmal noch eineinhalb Wochen Urlaub hatte, um sich weiter von der OP zu erholen, kehrt Volo Johannes mit der aktuellen Ausgabe wieder zurück ins Büroleben. Das Bild entstand am ersten Tag nach seiner langen Abwesenheit am Bahnhof in Fürth, wo er aufgrund der „Zuverlässigkeit" der Deutschen Bahn mittlerweile wieder mit weniger fröhlichem Gesichtsausdruck steht.

WOCHE 2

Die E3 in Los Angeles ist DAS Event des Jahres für die Spielebranche. Unser Lukas war auch dieses Jahr wieder in den USA an Ort und Stelle, um live von der Messe zu berichten und zahlreiche Spieleindrücke zu sammeln, natürlich auch von den großen kommenden Nintendo-Titeln wie *Super Smash Bros. Ultimate* und *Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli!* Doch auch für die daheimgebliebenen Journalisten, Redakteure und Co. bietet Nintendo jedes Jahr nur eine Woche nach der Messe kleinere Events, bei denen die E3-Titel spielbar sind. So kamen auch Viktor und Johannes in den Genuss, das neue *Super Smash Bros.*, *Overcooked 2*, *FIFA 19* und viele weitere Spiele auszuprobieren. Das Bild entstand bei diesem Event bei Nintendo in Frankfurt, neben Vik, Lukas und Hannes hat sich noch Nintendo-Urgestein Harald Ebert mit auf den Schnappschuss geschlichen.

WOCHE 3

Zurück in der Redaktion in Fürth: Arbeit gibt es abseits des Heftes (und unserer Schwestermagazine wie play⁴, PC Games und Games Aktuell) immer mehr als genug für die fleißige N-ZONE-Crew. Neben dem Schreiben der Heft-Artikel müssen beispielsweise auch ältere Retro-Artikel online gestellt werden, was zwar kein Hexenwerk ist, aber einfach ein bisschen Fleißarbeit und Zeitaufwand bedeutet. Lukas macht den Job trotzdem immer noch gerne und hey: Games!



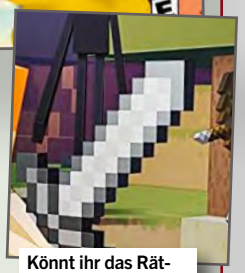
WOCHE 4

Genau wie Lukas ist auch Hannes nie untätig, sondern arbeitet stets an gefühlt zwanzig Projekten gleichzeitig (in Wahrheit sind es sogar noch mehr). Neben dem Heft und Online-Artikeln gilt es auch, Videos zu produzieren und zu vertonen, Podcasts aufzuzeichnen, Geschäftsreisen anzutreten, Livestreams zu moderieren, E-Mails zu beantworten und noch so viel mehr. Ja, das Leben als Redakteur ist schon schön, aber auch schön stressig und arbeitsreich. Dennoch möchten Lukas, Vik, Hannes und Katha nichts lieber tun.

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Auch im Juni haben sich wieder mal verdammt viele Leser mit der korrekten Antwort bei Johannes gemeldet. Offensichtlich befinden sich viele alte Hasen unter den N-ZONE-Lesern, denn das gesuchte Spiel ist schon beinahe 19 Jahre alt und außerhalb der USA niemals irgendwo erschienen: Gesucht war natürlich *Hey You, Pikachu!* Für das ehrwürdige Nintendo 64. Es hat uns sehr gefreut, dass ihr dennoch so zahlreich richtig lagt und den Cover-Ausschnitt erkannt habt. **Anna Kühn** wurde von uns diesmal als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Anna** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **David Jager, Rebekka Sift, Angelika Milz, Tobias Pflug, Werner Linzmeier, Andi Hammerl, Frank Unfried, Johannes Weinbuch, Pascal Horn, Michael Hördt, Georg Malsam, Stefan Stelzer, Wadim Paul, Raphael Blessau, Amir-Oliver Tabba, Andreas Walluschnig, Sascha Vennemann, Alexander Bayer, Marija Korez, Jan-Eric Held, Sebastian Hoffmann, Jonas Tölle, Marcel Helfmeier, Johannes Albers, Patrick Kotyla, Matthias Albers, Pascal Engels, Alexander Gabler, Justin Wille, Patrick Kleine, Stefanie Penk, Dexter Schlossnagel, David Jahn, Jan Juchem, Andreas Lieb, Sabrina Markert, Dominik Nolte, Jerzy Kubis und Carina Abel.**



Könnt ihr das Rätsel ein weiteres Mal korrekt lösen?

Schickt uns eure Antwort bis zum **29. Juli 2018** an johannes.gehrling@computec.de!
Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 07/2018 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Hach ja, ein neues Heft bedeutet auch immer wieder neue Patzer und kleinere Fehler. Davor sind wir leider niemals gefeit, trotz sorgfältiger Arbeit, einem gewissenhaften Lektorat und doppelter und dreifacher Kontrolle vor Heftabgabe. Bei der Menge an Text, der in jedem einzelnen Heft steckt, ist das aber auch nicht verwunderlich. Immerhin befinden sich auf jeder einzelnen der monatlich hundert Seiten je nach Rubrik etwa 2.000 bis 5.000 Zeichen. Damit ist jede N-ZONE-Ausgabe textreicher als die meisten Abschlussarbeiten an der Uni, wobei das auf den Abschluss und auch den Studiengang ankommt. Nichtsdestotrotz sind wir natürlich allzeit bemüht, jeden auch noch so kleinen Fehler zu entdecken und auszubessern, bis wir das Heft (in der Regel Anfang des Monats) bei der Druckerei abgeben beziehungsweise auf deren Server hochladen, die dann gleich mit dem Druck loslegen. Offensichtlich ist uns das im letzten Monat besonders gut gelungen, denn lediglich zwei winzige Fehler wurden uns per E-Mail zugespielt, ein Tippfehler ist sogar nur einer der beiden.

• Den ersten Fehler findet ihr auf Seite 8 bei den News, genau genommen bei den interessanten Fakten zur Pokémon-Anime-Serie. Beim sechsten Fakt steht dort nämlich der englische Name „Unova“ für die auf Deutsch als „Einall“ bezeichnete Region aus Pokémon, während alle anderen Regionen in der Aufzählung mit deutschem Namen genannt werden. Insofern fällt „Unova“ hier aus der Reihe. Bemerkt hat den Patzer unser fleißiger und treuer Leser Pascal Engels, der offenbar nicht nur ein wahnsinnig aufmerksamer Leser, sondern auch ein treuer Pokémon-Fan zu sein scheint, wenn ihm das aufgefallen ist. Danke!

• Den zweiten und letzten berichteten Fehler könnt ihr auf Seite 86 finden, und zwar bei Johannes' Kolumne bei den Community-Seiten. In Zeile 9 des zweiten Absatzes schreibt der Volo nämlich, der Versand der dBrand-Skins aus den USA wäre „dafür daber umsonst“, da befindet sich also ein „d“ zu viel vor dem „aber“. An und für sich keine große Sache, tatsächlich ausgesprochen hört sich dieser Vertipper aber ziemlich witzig an. Herzlichen Dank an David Jahn für den Hinweis!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Die Bockmist-Mütze steht unserem lieben Volo einfach immer wieder gut!

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

JOHANNES: Liebe Leser, nachdem uns in der letzten Ausgabe unser überaus treuer Stammleser Andi Hammerl mit auf einen Streifzug durch sein (Nintendo-) Leben nahm, bekommen wir diesen Monat wieder mal etwas von Olivier Watroba zu lesen, seines Zeichens Lehrer und leidenschaftlicher Spieler, den ihr hier regelmäßig in den Community-Seiten finden könnt. Diesmal schwärmt er in den höchsten Tönen (und in einem wirklich kurzweiligen und toll geschriebenen Text) von einem seiner liebsten Spiele überhaupt. Welches das ist? Lest am besten selbst!

Hallo, Johannes!
Bis vor einigen Jahren hätte ich (Baujahr 1980) es nie für möglich gehalten, dass jemals ein Titel in puncto Ambiente an meiner absoluten Referenz *Zelda III – A Link to the Past* kratzen würde, wenngleich ich mir bewusst war, dass diesbezüglich jede Menge Nostalgie mitschwang. 2014 jedoch, der Durststrecke auf der Wii U überdrüssig, wechselte ich an meinem 34. Geburtstag ins Lager des Feindes und staubte eine überaus günstige Xbox 360 ab, um endlich all jene Spielspaßgranaten nachzuholen, die mir als „Nintendoianer" bis dato verwehrt geblieben waren. Nach stundenlanger Recherche fiel meine Wahl schließlich auf die virtuellen Einstiegsdrogen *Red Dead Redemption*, *Fallout 3* sowie *The Elder Scrolls 5: Skyrim*, und von dieser Perle soll hier die Rede sein!

Ich weiß gar nicht, wovon ich zuerst schwärmen soll: Der erhabenen, von orchestralen Klängen und intonierenden Männerchören geprägten Musik (der Originalsoundtrack wurde sogleich heruntergeladen), der T-R-A-U-M-H-A-F-T schönen Grafik (man bedenke, ich stamme aus der 16-Bit-Ära, da kann ich über Kritikpunkte wie steife Animationen und Ähnliches nur lachen) oder der spielerischen Freiheit, in Himmelsrand tun und lassen zu können, wie es einem beliebt.

Nur ein Beispiel: Als ich meinen ersten Drachen besiegt und dessen Seele in mich aufgenommen hatte (immer noch ein wahrer Gänsehautmoment!), riefen mich die Graubärte zu sich auf den Hals der Welt, um mich auf meine Rolle als Dovakhiin vorzubereiten, und was soll ich sagen, der 7000 (!) Stufen umfassende Aufstieg nach Hoch-Hrothgar gehört für mich zum Stimmungsvollsten, was je über meine Mattscheibe geflimmert ist: Schneewehen, Tag-und-Nachtwechsel, Klima-, Flora- und Fauna-Umschwünge, eine wahrlich atemberaubende Aussicht runter ins Tal, Eistrolle, Frostspinnen und Wölfe, die einem nach dem Leben trachten und noch so viel mehr. Für mich hat sich die Anschaffung dieses Games allein schon wegen dieser einen Hauptquest gelohnt!

Ich kann gar nicht zählen, wie oft ich während des Spielens innegehalten und mittels Controllsticks einen sanften Schwenk ausgeführt habe, um die malerische Landschaft in mich aufzusaugen; bei *Zelda III* stieß ich des Öfteren mal ein „Wow!" aus – „Gott, ist das wunderschön!" hab ich mich vor *Skyrim* noch nie wegen eines Videospiels flüstern hören. Kein Wunder, dass ich ein Jahr später auch die Special Edition für die Xbox One sowie die Switch-Version (dank eures Preisausschreibens ;-)) an Land gezogen hab. Da versteht es sich von selbst, dass meine *Skyrim*-Baseballkappe sowie -Halskette seither treue Begleiter sind, wenn ich morgens zur Schule fahre (bin seit 15 Jahren Pauker).

Fazit: Um es mit den Worten deiner geschätzten Kollegin Katharina zu sagen: „Ich bin treuer Tourist und kehre immer wieder gerne nach Tamriel zurück", sobald Frau und Kinder abends in ihren Bettchen schlummern, um durch die Wildnis von Himmelsrand zu streifen und mich voll und ganz darin zu verlieren, und zwar in einer Intensität, wie es anno 1993, als der oben erwähnte Klassiker in den Modulschacht meines altehrwürdigen SNES wanderte, zuletzt der Fall war. Schließen möchte ich diese Rezension mit den Worten eines meiner Lieblingsmusiker:
„If it looks good, you'll see it.
If it sounds good, you'll hear it.
If it's marketed right, you'll buy it.
But... if it's real, you'll feel it."
Fus ro dah, Johannes!

Olivier Watroba

JOHANNES: Lieber Olivier, vielen herzlichen Dank für deinen tollen Beitrag! Zwar bin ich nicht so ein riesiger *Skyrim*-Fan wie du, die Faszination an diesem epischen Werk kann ich aber gut verstehen. Tatsächlich wartet das Spiel auf meiner Switch schon seit geraumer Zeit darauf, ordentlich gespielt zu werden, bisher fehlt mir aber einfach die Zeit für ein so ausschweifendes Werk. Ich hoffe, dass sich das bald ändern wird, aber so schnell wird die Arbeit natürlich nicht weniger werden. Bis dahin darfst du mir aber gerne mehr deiner tollen Retro-Erinnerungen zukommen lassen, an denen ich die N-ZONE-Leser mit großer Freude teilhaben lasse. In diesem Sinne: Hoffentlich auf bald!

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser doch daran teilhaben! Schickt mir dazu einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de! Der Einsendeschluss für die nächste Ausgabe ist der 29. Juli 2018.

LESERPOST:

KONSOLEN-VERSCHÖNERUNG

Leser Alex zeigt sein wunderhübsches Nintendo 64 im Custom-*Zelda*-Design.

JOHANNES: Liebe Leser, in der letzten N-ZONE-Ausgabe habe ich euch in meiner Kolumne (in den Community-Seiten) gebeten, mir Bilder eurer eigenen verschönerten oder sonst wie angepassten und veränderten Nintendo-Konsolen zu schicken. Anlass dafür waren die dBrand-Skins, die ich meiner eigenen privaten Switch verpasst habe. Unser Leser Alex hat sich daraufhin mit einem kurzen Text und zwei Bildern seines wahnsinnig hübschen Nintendo 64 gemeldet. Da ich selbst mit der Konsole groß geworden bin und sie bis heute zu meinen absoluten Lieblingen zählt, bin ich da durchaus etwas neidisch. ;-) Aber seht am besten selbst!

Hallo Johannes!
Meine absolute Lieblingskonsole habe ich zwar nicht selbst verschönert, ich möchte dir und den Lesern aber meinen Einkauf über eine Gebrauchtwarenseite auf keinen Fall vorenthalten. Da ich schon seit NES-Zeiten ein riesiger Zelda-Fan bin, habe ich mir vor zwei Jahren vor lauter Vorfreude (zu Recht!) auf *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* eine Nintendo-64-Konsole in Zelda-Optik gekauft und die alte Konsole als Reserve in den Keller geräumt. Sicher ist sicher. ;-) Liebe Grüße, **Alex**

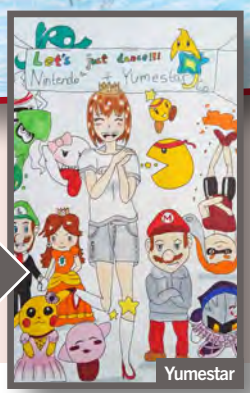
KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Man muss sich auch mal eine Pause gönnen, besonders, wenn die Sonne so freundlich vom Himmel lacht wie in den letzten Wochen. Ob es deshalb wenig Teilnehmer beim Thema Traumurlaub gab? Auf jeden Fall gratuliere ich Johannes zum Sieg und Dexter für die Teilnahme! Das Thema für den nächsten Wettbewerb lautet „ein unverhoffter Gast“. Wie ihr das interpretiert, ist ganz euch überlassen, genau wie die Umsetzung eurer Idee. Eine Foto-Love-Story? Eine Collage? Ein Comic? Ich bin gespannt darauf, was ihr euch einfallen lasst. Zu gewinnen gibt es dieses Mal ein Sammlerstück, nämlich eine Sammel-Tin-Box Regenbogendrache vom Sammelkartenspiel Yu-Gi-Oh!, die Secret Rare Cards und fünf Booster enthält. Viel Erfolg, aber vor allem viel Spaß bei der Teilnahme!

Einsendeschluss ist der **01. August 2018.** Schickt mir eure Beiträge an katharina.reuss@computec.de oder auf dem Postweg zu. Achtet auf genug Licht, wenn ihr selbst ein Bild macht, damit euer Kunstwerk bestmöglich zur Geltung kommt, und schießt das Foto möglichst gerade von oben, sodass es nicht perspektivisch verzerrt wird! Wenn ihr das Original einsendet, übernehme ich das Fotografieren oder Scannen. Wenn ihr eure Adresse gleich beilegt oder anfügt, kann ich euren Gewinn schneller verschicken – sie wird natürlich vertraulich behandelt. Vielen Dank für eure Teilnahme und viel Erfolg!

Dexter Schlossnagel

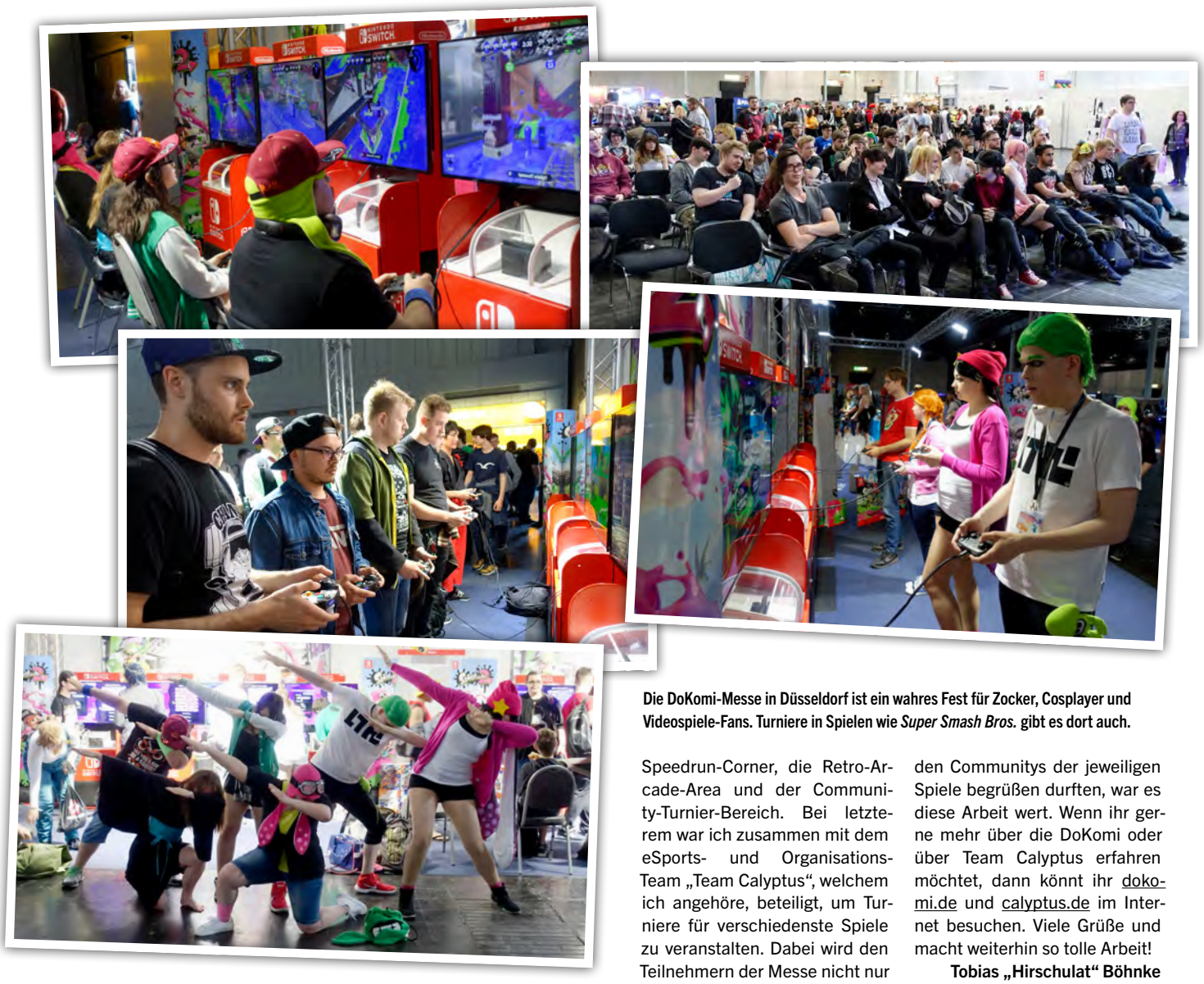


Yumestar

Nachzügler: Eines von Yumestars Tanzbildern für den letzten Wettbewerb!

Johannes Kadan

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!



Die DoKomi-Messe in Düsseldorf ist ein wahres Fest für Zocker, Cosplayer und Videospiele-Fans. Turniere in Spielen wie *Super Smash Bros.* gibt es dort auch.

ZOCKER-EVENT

Liebe N-ZONE-Redaktion,
mit meinem heutigen Schreiben wende ich mich an euch und eure Leser, um über die für Nintendo-Fans nicht uninteressante DoKomi-Messe zu berichten. Einmal im Jahr treffen sich Videospiel-, Anime- und Japan-Fans auf der DoKomi in Düsseldorf, um gemeinsam ihr Hobby auszuleben, neue Leute kennenzulernen und einfach eine gute Zeit zu haben! Dieses Jahr fand die Messe vom 19. bis zum 21. Mai statt und hat auch diesmal wieder viele Teilnehmer und Aussteller angezogen. Obwohl die eigentliche Messe erst am 20. Mai gestartet ist, war das DoKomi-eigene Gaming-Festival, welches begleitend zur Messe stattfand, drei Tage für Besucher geöffnet. Dort zu finden waren unter anderem Hardware-Aussteller wie Lioncast, Indie-Developer wie die Entwickler des Spiels *Fairy Fail*, welches ein mittelalterlicher Spin an das Indie-Spiel *Ultimate Chicken Horse* ist, und dann gab es noch die etwas größeren Community-Events. Solche waren beispielsweise der Speedrun-Corner, die Retro-Arcade-Area und der Community-Turnier-Bereich. Bei letzterem war ich zusammen mit dem eSports- und Organisations-Team „Team Calyptus“, welchem ich angehöre, beteiligt, um Turniere für verschiedenste Spiele zu veranstalten. Dabei wird den Teilnehmern der Messe nicht nur die Möglichkeit gegeben, einen Blick in die Organisation und die Arbeit zu werfen, welche für solche Turniere nötig ist, sondern auch die Gelegenheit geboten, sich selber in ihren Lieblingsspielen mit anderen zu messen! Zu diesen Spielen gehörten Nintendo-Titel wie *Super Smash Bros.* für Wii U, *Splatoon 2* oder *Pokemon Tekken DX*. Drei Tage, zahlreiche Teilnehmer (*Super Smash Bros.* hatte ganze 116!) und ein Event später waren wir alle zwar erschöpft, aber angesichts des Fakts, dass die Leute unsere Turniere gut fanden und wir sogar einige neue Spieler in den Communitys der jeweiligen Spiele begrüßen durften, war es diese Arbeit wert. Wenn ihr gerne mehr über die DoKomi oder über Team Calyptus erfahren möchtet, dann könnt ihr dokomi.de und calyptus.de im Internet besuchen. Viele Grüße und macht weiterhin so tolle Arbeit!

Tobias „Hirschulat“ Böhnke

N-ZONE: Hey Tobias! Schön, dass du dich bei uns meldest und gleich noch ein paar schicke Schnappschüsse vom von dir beschriebenen Event mitgeschickt hast (siehe oben auf dieser Seite). Schaut auf jeden Fall spaßig aus, da war wohl ordentlich was los, was? Allen Menschen, die Zeit und Energie aufbringen, um die Gaming-Gemeinschaft zusammenzubringen und allen eine tolle Zeit zu bescheren, können wir eigentlich gar nicht genug danken. In diesem Sinne: Vielen Dank für die tolle Arbeit! :-)

Unser junger Leser Lukas ist großer Nintendo-Fan, begeisterter Switch-Spieler und treuer N-ZONE-Anhänger. Dieses Bild hat er extra für uns gezeichnet. Danke! :-)

SWITCH-FAN

Hallo liebe Computec-Redaktion, unser Lukas ist ein großer Fan der Nintendo Switch und liest euer Magazin sehr gerne, um sich über die neuesten Spiele zu informieren. Seine Lieblingsspiele sind *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* und *Splatoon 2*. In *Zelda* wird sein Entdeckerdrang gestillt, besonders das Fliegen mit dem Para-Gleiter bereitet ihm viel Spaß. Bei den Kämpfen mit den Bokblins müssen wir Erwachsenen das Ruder übernehmen, aber wir beschützen ihn gerne. :-) Im Umkehrschluss kennt er aber in *Splatoon 2* keine Gnade. Da wird jeder Gegner farbenfroh aus dem Level getintet – ohne Rücksicht auf Verluste! Jedenfalls hat er in sein Bild (siehe oben) genauso viel Leidenschaft gesteckt wie in das Spielen. Wir hoffen, dass euch das Foto gefällt und eventuell in einer kommenden N-ZONE-Ausgabe Platz findet. Viele Grüße aus Grünstadt,

Lukas, Elke und André

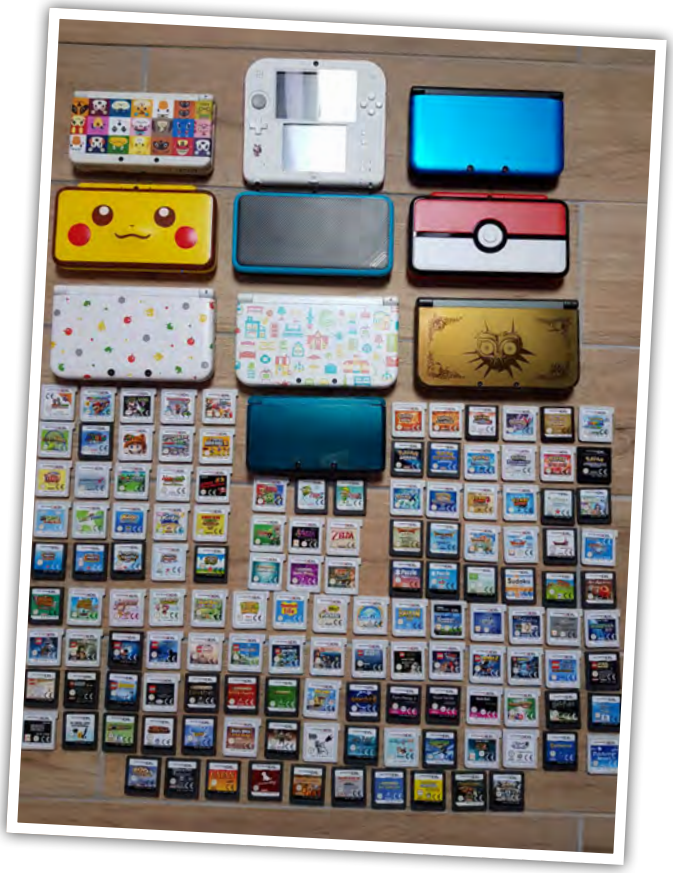
N-ZONE: Hallo lieber Lukas beziehungsweise hallo liebe Eltern von Lukas und vielen herzlichen Dank für eure Mail und die hübsche Zeichnung, die wir an dieser Stelle sehr gerne abdrucken! :-D Lieber Lukas, bleibe deinem schönen Hobby auch weiterhin treu und verbringe zahlreiche tolle Spielstunden in *Zelda*, *Splatoon* und Co., und spanne auch weiterhin deine Eltern mit ein; mag es auch nur um ein bisschen Schützenhilfe gegen bockige Bokblins gehen. ;-)

ALT VS. NEU

Hallo Johannes, hallo N-ZONE, euer Leser/Abonnent seit 1998, der bald schon 27 Jahre alt wird, meldet sich auch mal wieder. ;-) Ich möchte einfach mal, nachdem ich erst in einer der letzten Ausgaben etwas über das Konsumverhalten von Spielen bei euch gelesen hatte, meine eigenen Erfahrungen mit euch teilen. Ich erinnere mich noch, als ich meinen Game Boy Color bekam und *Mario Land* mein erstes Spiel war. Ich hatte es bestimmt 15 Mal durchgespielt und dann bekam ich *Pokémon Blau*. Ich investierte rund 800 Stunden Spielzeit, bestritt unzählige Linkkabel-Kämpfe und habe ganz viel getauscht (und mir dann aus Unwissen den Spielstand mit Missingno zerstört), aber jede einzelne Minute viel Spaß gehabt. In *Pokémon Kristall* habe ich unzählige Stunden mit den Kämpfen im Duellturm verbracht und auch in dieses Spiel um die 500 Stunden investiert. *Golden Sun: Die vergessene Epoche* habe ich dann später auf dem Game Boy Advance durchgespielt mit gut 300 Stunden. *Breath of Fire 2* (das ja nur Englisch war) habe ich mit Hilfe einer Komplettlösung durchgespielt und da bestimmt auch so 300 Stunden investiert. Sogar *Mech Platoon* (das wohl kaum noch einer kennt) habe ich bestimmt 100 Stunden gezockt. Natürlich auch *Mario Land 2: Six Golden Coins*, *Mario Advance*, *Mario Bros. Deluxe* für den Game Boy Color und *Wario Land 1-4*. Alles zusammen bestimmt über 1000 Stunden gespielt. Ich hatte nicht so viele Spiele über die Jahre, aber die, die ich hatte, habe ich ausgiebig und lange gespielt.

Dann meine erste Heimkonsole: Der Gamecube. Dort waren die meisten Spiele, die ich lange gespielt habe, Multiplayer-Games wie *Star Wars: Clone Wars*, *Super Smash Bros. Melee*, *FIFA* und so weiter; auch da kam ich bestimmt insgesamt noch auf eine höhere dreistellige Zahl an Spielstunden. 2005 bekam ich meinen ersten PC, zuerst noch ohne Internet. Da fing es schon etwas an: Die Spiele fesselten mich nicht mehr so (auch privat hatte man inzwischen andere Interessen entwickelt), erst *Die Sims* hatte mich dann bestimmt wieder um die 200 Stunden an den Bildschirm gefesselt, weil es mich irgendwie fasziniert hat, wie vielfältig man im Spiel miteinander interagieren kann. Danach war es *Cube 2: Sauerbraten*, das ich zweieinhalb Jahre aktiv im Clan spielte und dadurch auch auf bestimmt über 300 Stunden kam. Ich hatte bis heute aber schon sehr viele PC-Spiele, die mich irgendwie kaum noch fesseln und wenn, dann nur kurz faszinieren konnten. Bloß halt *Die Sims*, *Cube 2* und *Trackmania United*, wo sogar aufgrund meiner kreativen Ader in Spielen gut 1000 (!) Stunden reingeflossen sind, genau wie bei *The Movies* von Lionhead Studios, da habe ich auch bestimmt 600 Stunden bis heute gespielt und spiele es auf meinen alten PC von 2005 noch immer und drehe dort Filme. ;-)

Aber das waren von 2005 bis 2016 (!) auch die einzigen Spiele, die ich lange gezockt habe, obwohl meine Sammlung relativ groß war/ist. Heutzutage, in Zeiten von Steam, (wo ich auch über



In der N-ZONE 06/2013 war Leserin Stefanie schon einmal mit einem Foto ihrer damaligen DS-Sammlung vertreten, mittlerweile ist sie deutlich größer geworden.

Unser zwölf Jahre alter Leser Maik hat die Osterzeit dieses Jahr genutzt, um Ostereier im Look verschiedener Nintendo-Serien zu verschönern.

60 Spiele habe), muss ich leider sagen, dass ich nicht mal 15% der Spiele überhaupt gezockt und den Rest noch nicht mal „berührt“ habe. Das sind die Zeiten von Paket-Aktionen, wo mich von fünf Spielen maximal eines interessiert, aber hey, es war günstig, vielleicht hab ich irgendwann ja doch Lust drauf. Es ist einfach die günstig zu habende Masse durch ständige Rabattaktionen, die einen, und bestimmt nicht nur mich, ständig zum Kauf animiert. Ja, ich habe auch noch neuere Spiele seit 2016, die ich etwas länger gespielt habe (144 Stunden in *Borderlands 2*, 90 Stunden in *Cities Skylines* oder 180 Stunden in *Fallout 4*), aber die Spiele fesseln mich heutzutage einfach nicht mehr so sehr wie früher. Irgendwie schade, obwohl ich mich ja auch einfach freuen könnte, dass zumindest PC-Spiele so oft günstig zu haben sind. Kann man halt alles drehen und wenden, wie man will. Vielleicht geht es anderen ja auch so und jemand hat auch solche Erfahrungen gemacht? So, erstmal genug geschrieben, liebe Grüße von mir,

Adrian

JOHANNES: Hi Adrian, herzlichen Dank für deinen ausführlichen Text! Ich muss gestehen, ich habe mich in deinen Zeilen gleich mehrfach selbst erkannt; wir sind etwa gleich alt, was wohl zu ähnlichen Erfahrungen geführt hat. In den 90er- und frühen 2000er-Jahren habe ich als Kind und Jugendlicher auch deutlich mehr Zeit mit einzelnen Spielen verbracht als heutzutage. Ich denke da an Spiele wie *Pokémon Rot*, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* oder am PC *Sim City 3000*, *Die Sims*, *Age of Empires* und andere geniale Klassiker, mit denen ich viele hunderte bis teilweise einige tausende Spielstunden pro Spiel verbrachte. Das sind jetzt nur ein paar Beispiele, es gibt noch dutzende mehr aus der Zeit. In den letzten zehn Jahren habe ich eigentlich nur drei Spiele ähnlich lange gespielt, und das waren *Mario Kart 8*, *Minecraft* und *GTA 5*. Ich sehe da vor allem zwei Gründe, die zu diesem Wandel führen: Erstens ist die Zeit als erwachsener, arbeitender und selbständiger Mensch einfach extrem knapp, zweitens ist die Auswahl und Verfügbarkeit an Spielen heutzutage einfach so groß und jederzeit möglich, dass man kaum mehr bei einzelnen tollen Spielen wirklich lange hängen bleibt. Es ist also neben der Zeitknappheit auch ein Problem des Überangebots. Kein Wunder, dass ich *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* oder *Sim City 3000* auch heute noch regelmäßig spiele: Die haben sich in unzähligen Spielstunden einfach schon als mehr als ausreichend und absolut genial bewiesen.

REDAKTEURE

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich schreibe heute zum allerersten Mal an euch, obwohl ich die N-ZONE schon seit langer Zeit lese. Ich habe mir gedacht, ich schreibe einfach mal zu Lukas' Frage aus einem der letzten Hefte, ob wir denn mit bestimmten Redakteuren etwas ganz Bestimmtes verbinden. Bei mir ist das so: Johannes wird immer der mit der Bockmist-Mütze bleiben und ich freue mich, dass Paula immer noch so regelmäßig über mein Lieblingsgenre schreibt: Horror-Spiele (danke für den *Outlast 2*-Test!). Außerdem assoziiere ich Katharina immer mit strengen Bewertungen (nicht böse gemeint) und dem Komic-Wettbewerb. Diese Sachen werde ich mir noch lange merken; jedoch habe ich auch absolut nichts gegen Änderungen im Team oder Zuständigkeitswechsel. Bye, euer

Carl

N-ZONE: Hi Carl! Vielen Dank für deine Einsendung und witzig zu sehen, mit was du die Team-Mitglieder assoziierst. Warum Johannes „immer der mit der Bockmist-Mütze“ bleibt, ist ihm aber nicht ganz klar. Vielleicht magst du das nochmal näher ausführen? ;-)

NINTENDO-EIER

Hallo liebes N-ZONE-Team,
(hier bitte beliebiges, unglaubliches Lob einfügen). Ich freue mich, euch endlich schreiben zu können.

Mit zwölf Jahren habe ich angefangen, die N-ZONE zu lesen, und habe bis jetzt keine einzige Ausgabe verpasst. Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr das hier abdrücken würdet! Ostern ist zwar schon eine Weile her, aber ich wollte dieses Bild (siehe oben links) unbedingt mit euch teilen. Es ist nach hunderten Versuchen und einer Menge Arbeit und Zeit entstanden. Ganz links: *The Legend of Zelda*, rechts daneben ein Pokémon-Ei, daneben Samus und daneben ein Ei im *Splatoon*-Stil. Ich hoffe, es gefällt euch. ;-)

Maik

N-ZONE: Grüß dich Maik! (Hier bitte beliebige, unglaubliche Dankes-Floskel einfügen). Wir freuen uns, dass du uns schreibst und unserem Magazin die Treue hältst. Hoffentlich verpasst du auch weiterhin keine einzige Ausgabe! Und hoffentlich freust du dich, dass wir deinen Brief an dieser Stelle wie gewünscht abdrucken. :-)

Unser Leser Felix Eicker ist nicht nur treuer N-ZONE- und Nintendo-Fan, sondern hat uns auch eine hübsche kleine Zeichnung geschickt.

Leser gegen Rabbid Kong: Hier wagt sich Renke Kuiper in den Kampf gegen den Riesenaffen.

MUSIK MIT AFFEN

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich weiß nicht, ob es schon einmal erwähnt wurde oder nicht, aber mir ist letztens etwas aufgefallen, als ich *Donkey Kong Country Returns* gespielt habe. Und zwar ist es ja so: In jeder Welt bekämpft man einen Tiki im Boss-Level der jeweiligen Welt. Die Tikis sind ja alle nach bestimmten Instrumenten designt. Wusstet ihr, dass eben diese Instrumente auch während der Lieder der jeweiligen Bosse auftauchen und einen wesentlichen Teil der Lieder einnehmen? Zum Beispiel: In Welt 7 ist der Tiki an eine Ziehharmonika angelehnt, welche man im Kampf deutlich raushören kann. Der einzige Ausnahmefall wäre Welt 8, wobei man aber auch argumentieren kann, dass der Boss Tiki die Stimme widerspiegeln soll, die man im Endboss-Lied vernehmen kann. Wie gesagt, ich weiß nicht, ob dieser Fakt schon einmal aufgelistet wurde, ich wollte es aber einfach mal anmerken. Denn obwohl es so klar sein könnte, bemerkt man dies vielleicht eher weniger während man dieses herrliche Spiel spielt. ;-D Habt noch einen angenehmen Monat, mit freundlichen Grüßen

Pascal Engels

Unser Leser Fabi Kerscher ist im Besitz einer ungeheur großen Handheld-Sammlung. Einfach nur beeindruckend, oder? Wow!

N-ZONE: Lieber Pascal, ob bereits schon mal irgendwann erwähnt oder auch nicht, so wollen wir dir doch in jedem Fall deinen gebührenden Platz auf diesen Seiten einräumen, wenn du dir schon die Mühe machst, diesen tollen Fakt aus einem ebenso tollen Spiel aufzuschreiben und mit uns zu teilen. In diesem Sinne: Vielleicht wäre es mal wieder Zeit, die Wii oder den 3DS auszupacken und einige schöne Stunden in Donkey Kongs Rückkehr in die *Country*-Welt zu verbringen? :-D Vielen Dank auf jeden Fall für diesen ausführlichen Sinnlos-Fakt!

SAMMLUNG GESCHENKT

Geschätzte Redaktion,
ich bin ein Leser erster Stunde und besitze sämtliche Ausgaben der N-ZONE. Aus Platzgründen muss ich mich von den Heften trennen und möchte die Sammlung (erste Ausgabe bis und mit Ausgabe 04/2018) einem anderen Nintendo-Fan verschenken. Die Übergabe müsste jedoch im Raum Solothurn, Schweiz (circa 40 Minuten ab Basel) erfolgen. Ist es möglich, dass ihr in einer der nächsten Ausgabe mein Angebot abdruckt und Interessierten meine Mail-Adresse weiterleitet? Besten Dank und Gruß,

Markus

N-ZONE: Lieber Markus, deinem Wunsch möchten wir mit dieser Ausgabe gerne nachkommen. An die Leser: Solltet ihr Interesse an der N-ZONE-Sammlung von Markus haben, dann schreibt doch bitte einfach eine kurze Mail mit dem Betreff „Sammlung/Basel“ an johannes.gehrling@computec.de. Wir geben euch dann die E-Mail-Adresse von Markus, sodass ihr alles Weitere selbst besprechen könnt. Fröhliches Sammlung-Verschenken!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

BEKOMMT DER 3DS EINEN NACHFOLGER?

Laut dem neuen Nintendo-Chef prüfe das Unternehmen derzeit die Möglichkeiten eines 3DS-Nachfolgers. Das Thema ist also noch nicht vom Tisch, trotz des großen Erfolgs der Switch.

JOHANNES: Nun, Lukas, der neue Nintendo-Präsident Shuntaro Furukawa hat vor Kurzem gesagt, dass Nintendo die Möglichkeiten abwäge, was einen 3DS-Nachfolger angeht. Das ist natürlich super vage und alles andere als konkret, aber zumindest schließen die Japaner einen Nachfolger des 3D-Handhelds nicht kategorisch aus. Lass uns das doch mal zum Anlass nehmen, über das Thema allgemein und einen potenziellen Nachfolger im Speziellen nachzudenken. Braucht es einen neuen 3DS denn überhaupt? Und wie sollte die Konsole dann bestenfalls aussehen, was drauf haben?

LUKAS: Ich meine: Ein Nachfolger für den 3DS, zumindest in absehbarer Zeit, wäre ein großer Fehler. Vergegenwärtigen wir uns doch einmal, warum es die Switch überhaupt gibt: Nintendo war schlichtweg damit überfordert, auf zwei Plattformen gleichzeitig für stetigen Software-Nachschub zu sorgen; ein Problem, welches durch die Vereinigung von mobiler und stationärer Konsole ganz bravourös gelöst wurde. Sogar jetzt kann man durchaus argumentieren, dass Nintendo zu wenige Spiele mit zu großen Abständen dazwischen veröffentlicht – was zum Teil eventuell auch auf den nach wie vor nebenher laufenden 3DS-Support zurückzuführen sein könnte. Man muss bedenken: Die konstante Indie- und Drittherstellertitel-Welle, welche diesen Umstand ausgleicht, läuft ja auch erst, seitdem sich die Switch als ein Hit erwiesen hat. Außerdem: Alles, wodurch sich ein 3DS-Nachfolger absetzen könnte, wäre entweder ein Gimmick oder bessere Technik als bei der Switch; Ersteres brauche ich nach Jahren der Bewegungssteuerung und 3D-Spielereien nicht mehr und das Zweite wäre extrem kontraproduktiv und würde der Switch massiv schaden. Darum: 3DS2 – nein, danke!

JOHANNES: Wie wäre denn eine abgespeckte Switch-Variante, die unter dem Switch-Namen läuft, die entsprechenden Spiele abspielt und so weiter, aber preislich und marketingtechnisch die Nachfolge des 3DS antritt? Ich stelle mir das so vor: Dieser 3DS-Nachfolger/diese Switch Light hat fest verbaute Joy-Cons, funktioniert nur als Handheld und nicht am Fernseher und hat einen kleineren Bildschirm und Akku. Dafür wird die Konsole preislich deutlich niedriger angesiedelt, eben da, wo der 3DS/2DS so liegt. Denn letztlich geht es mittlerweile beim 3DS doch vor allem um den finanziell recht günstigen Einstieg und die gigantische Auswahl toller Spiele. Eine günstige Switch Light würde genau in dieselbe Kerbe schlagen und bei einem hypothetischen Release in zwei Jahren dann auch von Anfang an eine gigantische Spielebibliothek bieten. Obendrein würde Nintendo eben nicht zur alten Problematik zurückkehren, für zwei Plattformen gleichzeitig entwickeln zu müssen.

LUKAS: Bei so einer Lösung wäre ich sofort an Bord! De facto rechne ich sogar fest damit, dass Nintendo in den nächsten ein, zwei Jahren ein entsprechendes Gerät veröffentlichen wird. Eine Switch Light wäre ein Gewinn für Nintendo und Neukunden und würde für bestehende Switch-Besitzer auch keinerlei Einschränkungen bedeuten. Furukawas Aussage deute ich aber eben anders, nämlich so, dass es sich beim 3DS-Nachfolger um ein eigenständiges Gerät handeln würde. So richtig kann oder will Nintendo offenbar noch nicht vom rein mobilen Geschäft ablassen, eventuell aus der Überlegung heraus, dass Game Boy, DS und 3DS in finanziell schlechten Zeiten – die ja wiederkommen könnten – bisher immer als verlässliche Geldquellen fungierten.

JOHANNES: Das ist ja das Spannende: Gut möglich, dass der potenzielle Nachfolger als eigenständiges Gerät angedacht ist, aber allein auf Furukawas Aussage basierend, halte ich eine Switch Light gleichermaßen für möglich. Immerhin prüft Nintendo aktuell ja nur die Möglichkeiten. Einen von der Switch unabhängigen 3DS-Nachfolger würde ich bei der aktuellen Marktsituation eher als schlechte Idee einschätzen.

MOBILE GAMES CHECK

powered by honor

Promo An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion Apps.

ANZEIGE

SMASHY CITY

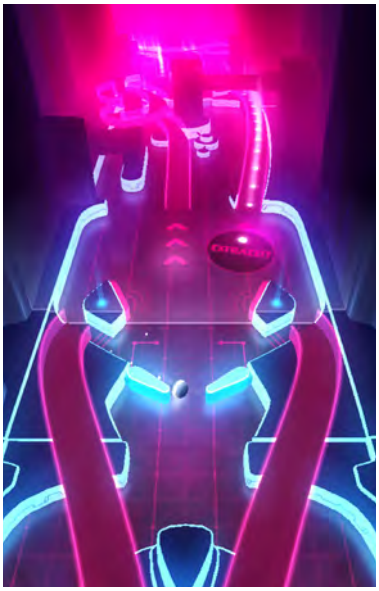
Godzilla war gestern

Ihr habt *Rampage* geliebt? Dann ist *Smashy City* euer Smartphone-Game! Wer in den 1990ern den Arcade-Klassiker gezockt hat, wird sich in *Smashy City* angenehm an die Vergangenheit erinnert fühlen. Das Spielprinzip ist sowohl einfach als auch unterhaltsam. Wir wählen ein zerstörungswütiges Monster nach unserem Geschmack aus und dürfen anschließend in einer ganzen Großstadt unser Unwesen treiben. Aber aufgepasst! Das lästige Fußvolk beginnt schnell, sich zu wehren, und rückt uns zunächst mit kleinkalibrigen Waffen und später sogar mit Panzern und anderem schweren Gerät zu Leibe. Daher sollten wir unsere Lebensenergie immer im Auge behalten, während wir versuchen, so viel Schaden wie möglich anzurichten, bevor wir selbst das Zeitliche segnen. Eine gelungene Wiedergeburt der Zerstörungstouren vergangener Tage auf dem Smartphone. Top!

Genre:	Action
Entwickler:	Ace Viral
Plattform:	Android
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★★☆

PINOUT

Flippern mit Style



Wer gerne Flipper spielt, wird *PinOut* lieben. Das gelungene Pinball-Game besticht mit einem tollen futuristischen Look, der mit seinen leuchtenden Neonfarben ein wenig an *Tron* erinnert. Das Spielprinzip ist gewohnt einfach. Wir tippen links oder rechts auf den Bildschirm, um unsere beiden Flipper zu betätigen und die Kugel durch den Level zu ballern. Damit das nicht langweilig wird, sorgt *PinOut* mit einem schönen Kniff für Abwechslung. Denn anders als beim analogen Pendant sind wir nicht auf die anfängliche Spielfläche beschränkt. Mit der Zeit treiben wir die Kugel immer weiter aufwärts und erreichen so regelmäßig neue Bereiche. Einen Level-Aufstieg erkennen wir an der veränderten Farbgestaltung unserer Umgebung. Spielziel ist es somit, möglichst weit vorwärts zu kommen, ehe das Spielgerät in den Abgrund stürzt. Und das macht, untermalt von einem hervorragenden Elektro-Soundtrack, wirklich Laune! Ein gelungenes Spiel für zwischendurch.

Genre:	Geschicklichkeitsspiel
Entwickler:	Mediocre
Plattform:	Android
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★★☆

PEWDIEPIE'S TUBER SIMULATOR

Youtube-Fame im Pixel-Look

Einmal so leben wie PewDiePie! Mit dem *Tuber Simulator* wird dieser Traum Wirklichkeit. Nach einem kurzen Intro mit dem Youtube-Guru höchstpersönlich beginnt unsere virtuelle Influencer-Karriere. Dabei geht es darum – wie im echten Leben auch –, fleißig Klicks und Abonnenten zu sammeln. Sind wir in diesen Kategorien erfolgreich, können wir damit neue Gegenstände für unser heimisches Studio erwerben oder zusätzliche Fähigkeiten freischalten. Dabei können wir beispielsweise unsere Gaming-Skills ausweiten oder an unseren Witzen feilen, um zum Comedy-Star aufzusteigen. Dabei sollten wir tunlichst die aktuellen Trends im Auge behalten, denn mit entsprechendem Content können wir noch mal deutlich mehr Klicks abgreifen. Und wem ein Streaming-Zimmer nicht genug ist, der darf sich zusätzlich noch in bis zu zwei weiteren Räumen austoben. Ein unterhaltsames Spiel für alle, die schon immer ordentlich Youtube-Fame haben wollten.

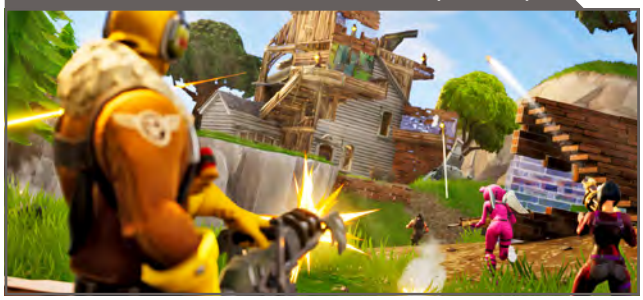
Genre:	Simulation
Entwickler:	Outerminds Inc.
Plattform:	Android
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★☆☆

AUSGABE 09/2018

ab 15.08.18 am Kiosk

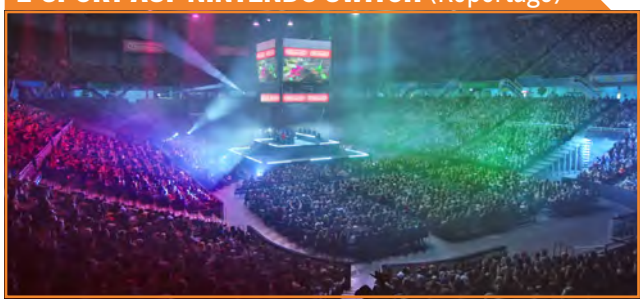
Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

FORTNITE: BATTLE ROYALE TIPPS (Service)



Wir geben euch nützliche Tipps an die Hand, mit denen ihr eure Überlebens- und Siegchancen in Epic Games' 100-Spieler-Shooter steigern könnt.

E-SPORT AUF NINTENDO SWITCH (Reportage)

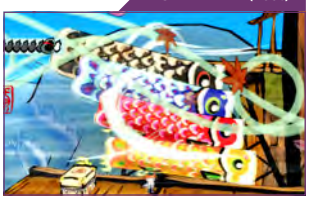


Mit der Veröffentlichung der Switch hat Nintendo nach langer Zeit erstmals in den E-Sport investiert. Wir widmen dem Thema eine ausführliche Reportage.

WARIOWARE GOLD (Test)

Der 3DS bekommt noch mal eine von Warios Minispiel-Sammlungen spendiert. Großer Spaß oder großer Käse?

OKAMI HD (Test)



Der Action-Adventure-Hit erstrahlt in neuem Glanz auf der Switch. Wir testen, wie gut die Umsetzung ist.

Google Play

iTunes Store

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe" ins Suchfeld ein!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

CMG
Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe Matthias Dammes, Christian Dörre, Benjamin Kegel, Katharina Reuß, Karsten Scholz, Felix Schütz, Paula Sprödefeld

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Stephanie Kamm

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann, David Turkadze
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

gamescom

22.-25.08.2018
Köln

OF GAMING

10 years of gamescom

Jetzt Tickets sichern!
gamescom.de

Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1
50679 Köln, Deutschland
Telefon +49 1806 016 15*
gamescom@visitor.koelnmesse.de

*0,20 EUR/Anruf aus dem dt. Festnetz;
max. 0,60 EUR/Anruf aus dem Mobilfunknetz

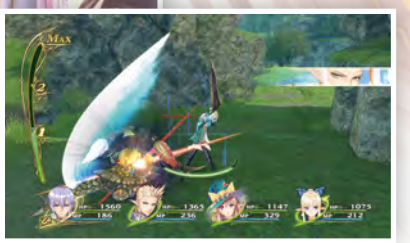
game
Verband der deutschen Games-Branche

koelnmesse

ENTFESSLE DIE SEELE DES DRACHEN IN DIR!

Shining Resonance™ REFRAIN

Sichere dir jetzt die limitierte D1-Edition mit hochwertigem Metalcase



JETZT ERHÄLTLICH

NINTENDO SWITCH™ PS4™ XBOX ONE

© SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. The "PlayStation" Family logo is a registered trademark. "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. © 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.

SEGA®